NOVO! **iMAC: Testirali smo PRVI u Hrvatskoj !**

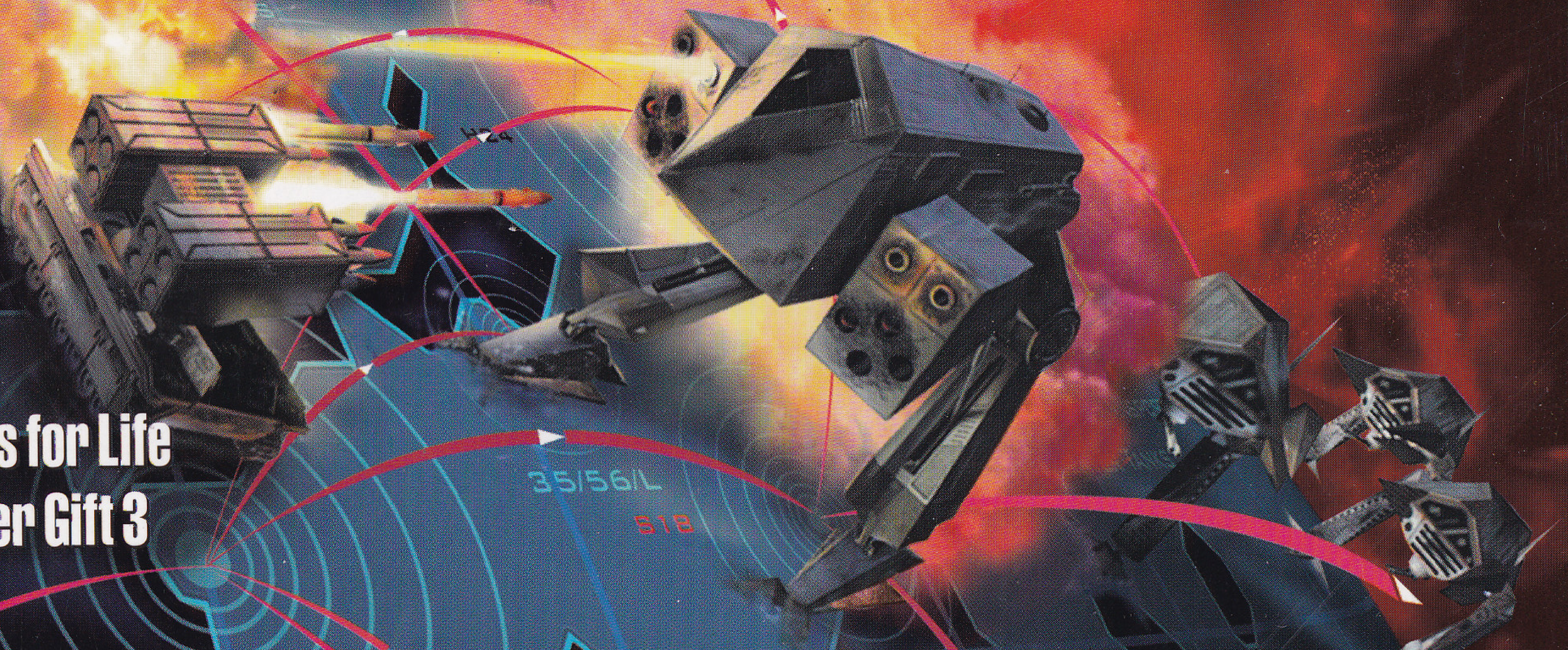
HACKER

www.hacker.hr

BiH: 8 KM

10.-14.11.1998. INFO GAMER 98

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 40 • RUJAN 1998. • CIJENA 32 KN



Final Fantasy VII
Starship Titanic
Team Appache
X-Files - The Game
Heart of Darkness
MAX 2
Emergency: Fighters for Life
Dominion: Storm Over Gift 3
Insurrection

Wargames

SPECIAL REPORT

Wild 9

Mortal Kombat IV

PLAYSTATION

Tekken 3 vs. Dead or Alive

U OVOME BROJU 3 NAGRADNE IGRE!

• Godzilla OSVOJI GODZILLA JAKNU, SOUNDTRACK...
• Wargames WARGAMES KOMPLET ČEKA VLASNIKA
• Parafreek POLETITE S HACKEROM

Ulica grada Vukovara 37a, Zagreb
tel. 01/61 71 044; fax 01/61 71 574
e-mail: autotronic@open.hr

autronic computers

poslovanje bez avanture

posjetite nas na internetu
http://www.autronic.open.hr

matične ploče — FIC, 1st Mainboard

grafičke kartice — matrox, ATI Technologies Inc.

procesori — intel

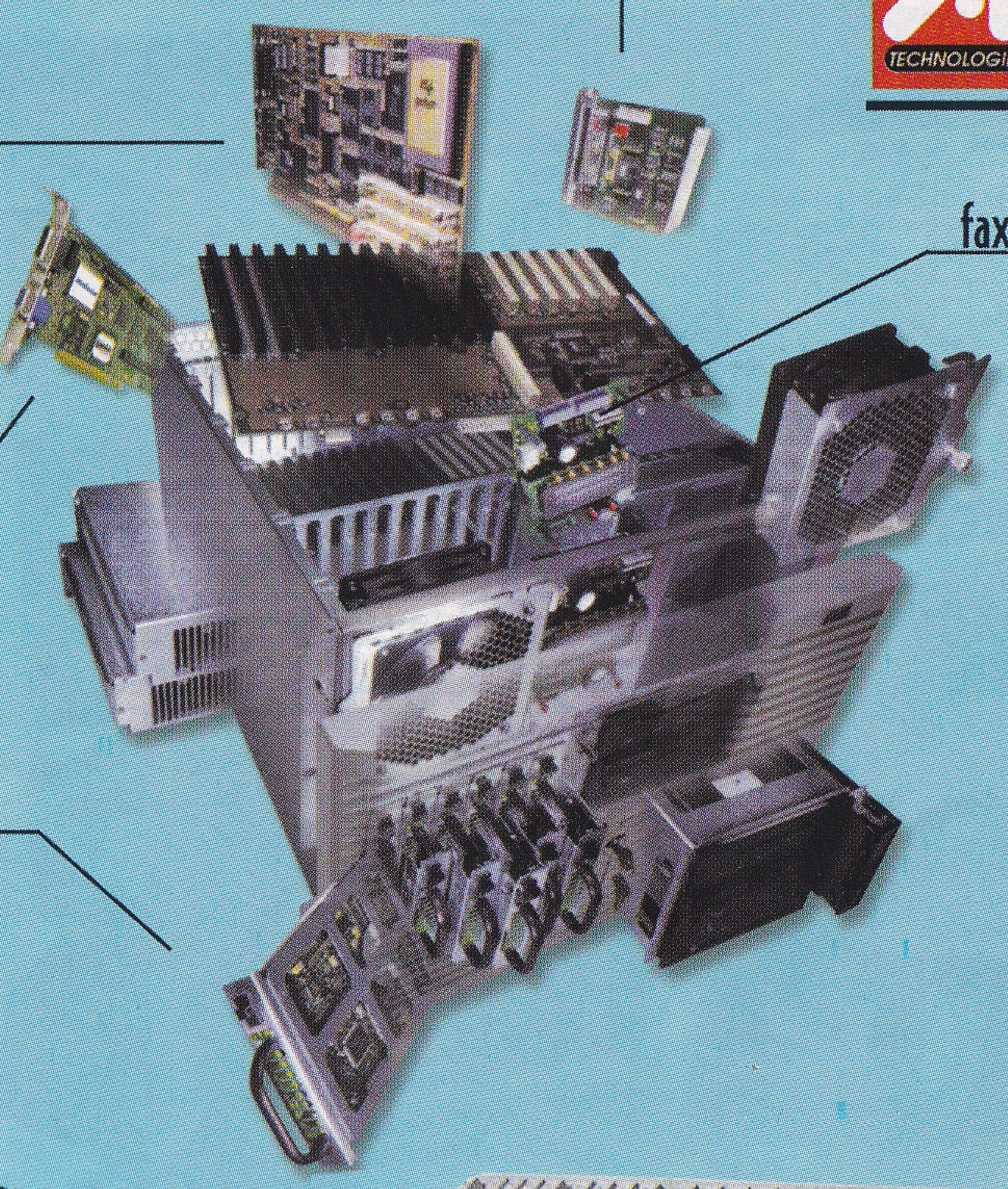
fax modem — U.S. Robotics

monitor — PHILIPS

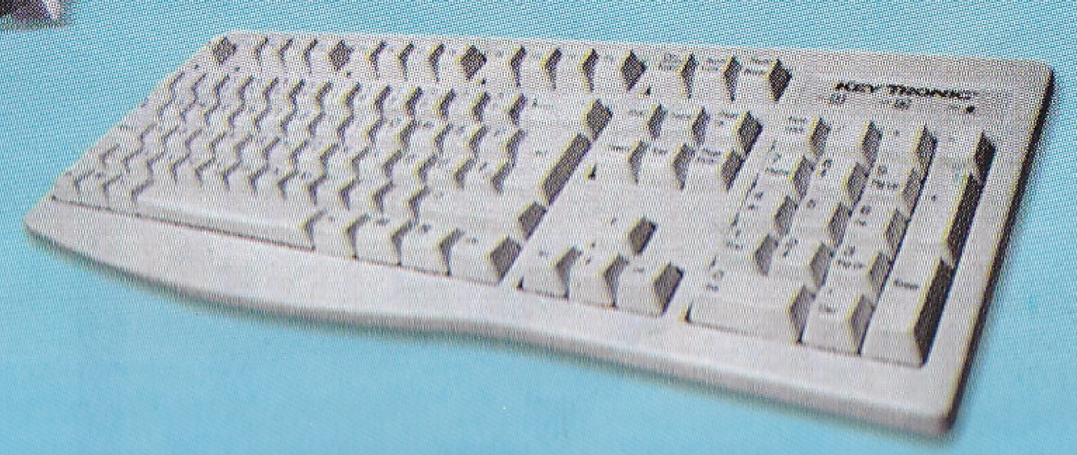
monster 3D — DIAMOND

tvrdi diskovi — Western Digital

tipkovnica — KEY TRONIC







BUSINESS PC 3.499,00 Kn	INTERNET CELERON 266 5.980,00 Kn	PRO PENTIUM II 300 7.899,00 Kn
CPU IBM 686 MX233	CPU INTEL CELERON PII 266 MHz	INTEL PENTIUM II KLAMATH 300 MHz
FIC PENTIUM VIA 580VPX, 512 KB CACHE	FIC VL-603 PII 440EX, AGP, ATX	FIC VL-603 P II 440EX, AGP, ATX, YAMAHA
16 MB RAM EDO	YAMAHA SOUND CARD ON BOARD	SOUND ON BOARD
FDD 1.44 MB, 3.5"	32 MB SDRAM 10 ns	32 MB SDRAM 10 ns
HARD DISK 3200 MB	FLOPPY 1.44 MB, 3.5"	FDD 1.44 MB, 3.5"
VGA S3 64 BIT M-PEG	HARD DISK 3200 MB	HDD WESTERN DIGITAL 4300 MB
MINI TOWER	DIAMOND STEALTH 3D 4000 AGP 4MB	DIAMOND STEALTH 3D 4000 AGP 4MB
MOUSE + PAD	CD-ROM 32 x SPEED PHILIPS	CD-ROM 32 x SPEED PHILIPS
CRO TIPKOVNICA	ZVUČNICI 120 W	ZVUČNICI 120 W
PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR, NI,	DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE PCI 56K	DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE PCI 56K
DIGITAL KONTROL	MEDIUM TOWER ATX, MOUSE + PAD	MEDIUM TOWER ATX, MOUSE + PAD
	KEY TRONIC TIPKOVNICA KT3000	KEY TRONIC TIPKOVNICA KT3000
OPCIJA: PROCESOR INTEL MMX 233 MHz	PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR, NI, DIGITAL	PHILIPS COLOR MONITOR 15" LR, NI, DIGITAL

Proizvod	Cijena
DIAMOND SUPRA SUPERMAX 56K PCI VOICE INTERNI	395,00 Kn
DIAMOND SUPRA PC CARD 56K PRO V.90 SPIKER INTERNI	675,00 Kn
US ROBOTICS FAX MODEM VOICE 56K INTERNI	623,00 Kn
US ROBOTICS FAX MODEM VOICE 56K V.90 INTERNI	820,00 Kn
US ROBOTICS FAX MODEM VOICE 56K EXTERNI	855,00 Kn
DIAMOND MONSTER 3D 4MB DRAM	640,00 Kn
DIAMOND MONSTER 3D II 8MB DRAM	1.334,00 Kn
MATROX MILLENNIUM II PCI 8MB	1.254,00 Kn
MATROX MILLENNIUM G200 AGP 8MB	949,00 Kn

MS WINDOWS 98 UZ NOVO RAČUNALO — 599,00 Kn

DOŽIVOTNO JAMSTVO!

F.I.C. PENTIUM VT-503 — 520,00 Kn
INTEL 430TX, 512KB PIPELINE CACHE, INTEL MMX P166-233, CYRIX 6x86 166-233, AMD K6 PR166-300, 4XPCI/3XISA, 4XSIMM/2XDIMM, ULTRA DMA/33

F.I.C. PENTIUM VL-603 — 699,00 Kn
INTEL 440EX AGP, INTEL PENTIUM II 233-333, CELERON, 1xAGP/2xPCI/2xISA, 2xDIMM, UART 16550, ULTRA DMA/33, YAMAHA SOUND ON BOARD, ATX

F.I.C. PENTIUM VB-601 — 898,00 Kn
INTEL 440BX AGP, 512KB PIPELINE CACHE, INTEL PENTIUM II 233-450, 66/100MHz FRONT SIDE BUS, 1xAGP/4xPCI/2xISA, 4xDIMM, UART 16550, ULTRA DMA/33, ATX

PROMOTIVNA PRODAJA: KEY TRONIC TIPKOVNICA KT-3000 PHOENIX — 99,00 Kn

*U CIJENE NIJE URAČUNAT PDV 22%



Pause
Slow
Stop
Still
Rewind
Play
F.F
Rec.
Video training Word
Video training Excel
Video training Internet
Video training Windows

Cijene su preporučene i uključuju PDV. Za točnije informacije nazovite:

pc komponente!

Zagreb:
Analogbit, tel. 3776-562
Zagria, tel. 3861-840
HG spot, tel. 688-199

Osijek: Jware, 031/161-544
Zadar: Tehnotrade, tel. 023/313-212
Rijeka: Microprocess, tel. 051/422-144

Adaptec

Kontroleri

Adaptec 2940AU	1488.7
Adaptec 2940UW	1794.2

AMD

Procesori

Procesor AMD K6 II - 266	994.7
Procesor AMD K6 II - 300	1337.6
Procesor AMD K6 II - 333	1852.1
Procesor AMD K6-200	764.4
Procesor AMD K6-233	920.3
Procesor AMD K6-266	971.8
Procesor AMD K6-300	1189.0

CAT

Kućišta

Kućište ATX	360.9
Kućište mini tower	166.1

Chicony

CD ROM-ovi

CD ROM 20X za Chicony notebook	1150.2

Notebook računala

Auto adapter za Chicony Nootebook 975	588.3
Chicony notebook 975A,12.1" TFT,16MB	10121.8

RAM

SODIMM 16 MB, za Chicony	234.4
SODIMM 32 MB, za Chicony	599.5
SODIMM 8 MB, za Chicony	162.7

Tipkovnice

Chicony tikovnica PS/2, KB2936MB	107.2
Tipkovnica Chicony Win '95	81.5

CNF

Zip

Zip za Compaq notebook	2490.4
Zip za HP notebook	2490.4
Zip za IBM notebook	2490.4
Zip za Toshiba notebook	2490.4

Cyrix

Procesori

Procesor Cyrix M2-200	491.6
Procesor Cyrix M2-233	471.0
Procesor Cyrix M2-266	754.6
Procesor Cyrix M2-300	857.5

Data Ex., Apac i sl.

Grafičke kartice

APAC VGA S3 64V+, 1 MB do 2	135.0
APAC VGA S3 V2, 1 MB do 2	158.0
VGA Intel i740 AGP, 8MB SGRAM	555.3
VGA S3 Virge DX, 2 MB, proš. do 4	215.4

Matične ploče

Pent. p. Apollo, 100 MHz, AGP,zvuk, 1	704.7
Pentium II ploča, Aladdin, 233-333, zvuk	630.0
Pentium ploča VXPRO,	406.7

Diskete

Diskete

Diskete 3.5",HD MAXELL	2.9

Epson

Ink-jet printeri

Epson Stylus 1000	4812.4
Epson Stylus Color 1520	8505.3
Epson Stylus Color 300	1067.0
Epson Stylus Color 3000	18544.0
Epson Stylus Color 400	1700.2
Epson Stylus Color 600	2098.3
Epson Stylus Color 800	3401.4
Epson Stylus Color 850	3968.5
Epson Stylus Photo 700	2947.8
Epson Stylus Pro XL	10759.5

Matrični printeri

Epson DFX 8000	24741.2
Epson DFX 8500	25490.9
Epson DFX-5000+	15738.0
Epson FX-1180	4799.9
Epson FX-2180	5619.9
Epson FX-880	3933.4
Epson FX1170	4495.9
Epson FX2170	5619.9
Epson ispravljač PS 170	659.0
Epson LQ2070	4820.3
Epson LQ2170	6701.9
Epson LQ300	1802.2
Epson LQ570+	3325.4
Epson LQ670	3421.9
Epson LQ870	5266.0
Epson LX1050	3155.3
Epson LX300	1507.3
Epson TM-295, bez ispravljača	3572.7
Epson TM-U210, s ispravljačem	2381.8
Epson TM-U300A, s ispravljačem	3839.2
Epson TM-U950, bez ispravljača	6181.3

Stranični printeri

Epson EPL 5700	4480.1
Epson EPL-9000	11723.8

Epson potrošni

Tinte za printere

Tinta SQ870/1170,S020010	285.2
Tinta St.	235.3
Tinta St. 400/600/800/1520,	267.9
Tinta St. 820/color IIs/II, boja,S020049	298.2
Tinta St. Color 200/Col500, boja,S020097	345.9
Tinta St. Color/Pro/Pro XL,	296.1
Tinta St. Color/Pro/Pro XL,	167.0
Tinta St.1500,crna,S020062	532.5
Tinta St.800/1000,duplo,S020039	215.8
Tinta St.800/1000,jedn.,S020025	116.0
Tinta St.820/Color IIs/II,crna,S020047	202.8
Tinta Stylus 800/1520, crna, S020108	272.2
Tinta Stylus Color 300 crna/kolor	135.6

Trake za printere

Epson t. FX-2170/LQ2070/2170 S015086	242.3
Epson t. LQ2500/2550/860/.. boja 7763	256.6
Epson traka DFX5000/8000 8766	239.0
Epson traka FX/LX A3,8755	51.8
Epson traka LQ A3,7754	60.6
Epson traka LQ A4,7753	51.8
Epson traka LQ100,S015032	67.2
Epson traka LX/FX A4,8750	43.0
Epson traka LX100,SO15047	73.8
Epson traka TM 00/200,ERC-38	81.5
Epson traka TM290/295,ERC-27	54.0
Epson traka TM930/950,ERC-31	83.7
Epson traka za LQ-670	95.8

Genius

Digitalizatori

Genius Easy Painter New	425.4
Genius Kids Designer	240.2
Genius NewSketch 1212 HR	1110.9
Genius NewSketch 1812	1855.8

Ethernet oprema

E6000 Ethernet transceiver UTP	286.1
E6002 Ethernet transceiver BNC	273.7
GE2000III-2, ISA Eth. kart., 10	121.0
GE2500 II, PCI Eth. kart. 10 Mb,	118.5
GF100TXR, PCI Eth. kart. 100 Mb	204.9
GF4080 Mini, 100 Mb hub, 8 portova	1804.6
GF4120/R,100 Mb,12-por. hub,rack,	3096.6
GH4080, 8-port hub, 10 Mb/sec	312.3
GH4160, 16-portni hub, 10 Mb/sec	750.1
GR5050, Ethernet repeater, 5-portni	678.9
GS2020, 2 port x 10/100M switching hub	928.0
GS2080 switching hub, 8x10+2x100	3661.8
H4050, 5-port PCI kartica-hub	236.0
ME3000II-2, PCMCIA Ethernet adapter	484.7

Miševi

Genius Easy Mouse+, PS/2	44.3
Genius Easy Mouse+, serijski	44.3
Genius Mouse 3	77.2
Genius Mouse Pad, podloga za miša	7.1
Genius My Mouse Blue Coral	96.8
Genius My Mouse Cobra	96.8
Genius My Mouse Purple Coral	96.8
Genius Net Mouse	63.2
Genius Net Mouse Pro	81.9
Genius Net Scroll miš PS/2	81.7
Genius Net Scroll miš, serijski	81.7
Genius New Easy Mouse	38.7
Genius New Easy Mouse PS/2	41.5

Modemi

Genius modem 56 K flex, eksterni	648.5

Multimedija

Genius Internet Video Kit	1163.9
Genius Mic-01 multimedija mikrofon	20.3
Genius Sound Maker 3DJ, Crystal 4237	91.7
Genius Sound Maker 3DX, Yamaha čip	134.1
Genius Sound Maker 64, PCI, Aureal	254.3
Genius Sound Maker DA, ALS 100+ čip	98.0
Genius Video Wonder Pro; TV, video	980.7
Genius zvučnici SP303	77.0
Genius zvučnici SP306a	71.9
Genius zvučnici SP710	136.7
Genius zvučnici SW-103, subwoofer	374.6

Skeneri

Genius Vivid+, A4 skener, 4800 dpi,	584.2

Tipkovnice

Genius tipkovnica, samo ASCII	49.9

Ul. jedinice za igre

Genius Joystick F-12	61.4
Genius Joystick F-21 - Arcade Racing	106.3
Genius Joystick F-21x	109.0
Genius Joystick F-22, Car Racing CD	137.8
Genius Joystick F-22, SU 27 CD ROM	137.8
Genius Joystick F-22x	132.4
Genius Max Fire G-07, joy-pad	65.4
Genius Power Station	195.7

Hercules

Grafičke kartice

Hercules Dynamite 3D/GL AGP,8M,	1347.9
Hercules Dynamite 3D/GL PCI, 8 MB	1213.4
Hercules Dynamite 3D/GL PCI,4M,	877.0
Hercules Stingray 128 S3318TV, 8 MB,	1222.4
Hercules Stingray/2, Voodoo 2,	2465.2
Hercules Term. 128/3D	544.5
Hercules Termi.	714.0
Hercules Terminator 3D/DX 2 MB EDO	375.1
Hercules Terminator 3D/DX, 4MB EDO	544.5
Hercules Thriller 3D, 4M, PCI, TH2204	601.0
Hercules Thriller 3D, 8 MB SGRAM, PCI	804.4
Hercules Thriller 3D, 8M, AGP,	1155.7

Hitachi

CD ROM-ovi

Hitachi CD8335, CD ROM 24x	406.6
Hitachi CD8430, CD ROM 32x	609.2

DVD

Hitachi DVD GD 2000	1187.4

Hard diskovi

Hitachi hard disk 2.1 GB, 2.5"	1760.5
Hitachi hard disk 3.2 GB, 2.5"	2260.2

IDT

Procesori

Procesor IDT Winchip C6-200	403.5
Procesor IDT Winchip C6-225	472.7
Procesor IDT Winchip C6-240	530.3

Intel

Procesori

Procesor Intel Celeron 266 MHz	788.9
Procesor Intel Celeron 300 MHz	1006.1
Procesor Intel Celeron 333 MHz,128K	2252.3
Procesor Pentium 133	485.9
Procesor Pentium 166	565.9
Procesor Pentium II 233 MHz	2155.1
Procesor Pentium II 266 MHz	2191.3
Procesor Pentium II 300 MHz	2723.8
Procesor Pentium II 333 MHz	3098.9
Procesor Pentium II 350 MHz	4001.8
Procesor Pentium II 400 MHz	5807.6
Procesor Pentium II 450 MHz	7914.4
Procesor Pentium P55C-166, MMX	997.7
Procesor Pentium P55C-200, MMX	1254.5
Procesor Pentium P55C-233, MMX	1424.3

Iomega

Buz

Iomega Buz	1807.6

Ditto

Iomega Ditto Max Pro Int., 10 GB	1840.6
Iomega traka Ditto Max Pro, 10 GB	181.2
Iomega traka Ditto Max, 7 GB	147.9

Jaz

Iomega Cross Platform Jaz Jet PCI	901.6
Iomega Jaz disk za Mac-a, 1 GB	748.6
Iomega Jaz disk za Mac-a, 2 GB	817.2
Iomega Jaz disk za PC, 1 GB	748.6
Iomega Jaz disk za PC, 2 GB	817.2
Iomega Jaz External, 2 GB	3805.8
Iomega Jaz Internal, 2 GB	3805.8
Iomega Jaz Traveller - za Jaz na PP	447.2
Torbica za Jaz	271.9

Zip

Iomega Big Carrying Case za Zip	298.8
Iomega Zip disk u boji	96.5
Iomega Zip disk za Mac-a	98.6
Iomega Zip disk za PC	95.5
Iomega Zip disk za PC, 10-pak	924.9
Iomega Zip Drive ATAPI	779.5
Iomega Zip Drive Parallel Port	1070.3
Iomega Zip Drive SCSI External	1070.3
Iomega Zip Zoom External	370.6

Maxtor

Hard diskovi

Maxtor 2.8 GB hard disk	1144.2
Maxtor 82160D2, 2.1 GB hard disk,	1053.2
Maxtor 83240D4, 3.2 GB hard disk	1198.8
Maxtor 90432D3, 4.3 GB hard disk	1352.3
Maxtor 91152D8, 11.5 GB hard disk	2855.8
Maxtor 91360, 13.5 GB hard disk	3418.1
Maxtor MX86480D, 6.4 GB hard disk	1708.2
Maxtor MX88400D, 8.4 GB hard disk	2179.6
Maxtor MX90576D4, 5.7 GB hard disk	1510.7

Oki

Faksevi

Okifax 360, telefax sa aut.sekretaricom	2645.1

Matrični printeri

Oki 3320, A4 9 iglični	3504.9
Oki 3321-A3, 9 igl., 387 znakova/s	3771.4
Oki 3391,A3, 24igl, 390 zn/s	4944.4
Oki 3410, A3 9 iglični, Heavy Duty	10573.6
Oki 380, A4, 24 iglice, 240zn/s	3051.2
Oki 521, A3	4534.5
Oki 591, 24 iglični a3,360/300/100cps	5461.5

Stranični printeri

Oki 20n,1200dpi cl.20str/m. duplex	13993.3
Oki 4w Plus, 600 dpi class, 4 str/min	1975.2
Oki 6ex, LED laserski pisac 1200 dpi cl.	4534.1
Okifax 4100 Plain paper fax, led-laser	7363.5
Okifax 740 Plain paper fax, ink jet	4629.4

Toneri i bubnjevi za printere

Oki toner 400w	260.1
Oki toner 4w	260.1

RAM

DIMM, PC100

DIMM PC100 128 MB, 8 ns	1683.5
DIMM PC100 32 MB, 8 ns	376.2
DIMM PC100 64 MB, 8 ns	860.2

DIMM, SDRAM

DIMM SDRAM 128 MB, 10 ns, LX	1632.5
DIMM SDRAM 16 MB 10 ns, ACT	157.7
DIMM SDRAM 16 MB, 10 ns, LX	183.0
DIMM SDRAM 32 MB 10 ns, ACT	304.1
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns	351.5
DIMM SDRAM 64 MB 10 ns, ACT	765.9
DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, LX	791.3

DIMM, SDRAM, ECC

DIMM ECC SDRAM 32 MB, 10ns, LX	427.2

SIMM, EDO

SIMM EDO 16 MB 60 ns, ACT	137.9
SIMM EDO 16MB, 60 ns	156.1
SIMM EDO 32 MB 60 ns, ACT	253.4
SIMM EDO 32 MB, 60 ns	298.8
SIMM EDO 4 MB, 60 ns	51.6
SIMM EDO 64 MB, 60 ns	702.2
SIMM EDO 8 MB 60 ns, ACT	70.8
SIMM EDO 8 MB, 60 ns	83.4

SIMM, FPM

SIMM FPM 16 MB, 60 ns	134.6
SIMM FPM 4MB, 60 ns	57.0
SIMM FPM 8 MB, 60 ns	94.2

SIMM, paritet

SIMM s pravim paritetom (2M*36), 8 MB	211.5
SIMM s pravim paritetom (4M*36), 16	200.1
SIMM s pravim paritetom (8M*36), 32	395.1

Video memorija

1 MB Video RAM EDO 50 ns (2 čipa)	25.5

Ricoh

CD piši-briši

Ricoh CD Rewritable Atapi	3710.6

CDR mediji

CDR 640 MB 74 Min	14.9
CDRW piši briši medij 640MB 74 min	126.5

Samsung

Floppy diskovi

Samsung floppy disk 1.44 MB	144.3

Monitori

Samtron monitor 4Bi, 55 kHz, digitalni	1191.3
Samtron monitor 5E, 15"	1588.5
Samtron monitor 7E, 17", 69 kHz	2893.7

Soyo

Matične ploče

Soyo Pentium II ploča 6BE,BX/100 MHz	1280.5
Soyo Pentium II ploča, 6KBE, LX, AGP	971.0
Soyo Pentium pl. SY5-ST5, OEM,	507.7
Soyo Pentium ploča 5EHM, 100 MHz,	824.9
Soyo Pentium ploča, SY-5BT5, TX	693.6

TrippLite

Neprekidna napajanja

Tripp Lite Internet 450	1265.3
Tripp Lite Internet 675	2001.3
TrippLite BC Int 400 generic box	987.9
TrippLite BC Personal Int 280	878.6
Tripplite kabel 16-1329	80.2
TrippLite Omni Smart 1400	6108.6
TrippLite Omni Smart 450	1995.3
TrippLite Omni Smart 675	2381.5
TrippLite Smart Pro 450	2531.2
TrippLite Smart Pro 700	3538.4
TrippLite UPS Net 1400	4840.4

Ventilatori

Ventilatori

Ventilator za Celeron	124.4
Ventilator za Pentium II 233-333 MHz	81.4
Ventilator za Pentium II 350-400 MHz	109.9
Ventilator za Pentium MMX 233 MHz	33.3
Ventilator za Pentium MMX, K6, Cyrix	29.7
Ventilator za Pentium, Cyrix 686 i M2,K5	18.3

ViewSonic

Monitori

ViewSonic P815, 21", 1800*1440 na 76	12139.9
ViewSonic V655, 15", 66 kHz, 1280*1024	1732.3
ViewSonic V775, 17", 82 kHz, 130 Hz	3832.7
ViewSonic V95, 19", 95 kHz,0.26	6115.8

Well Communication

Modemi

Modem 33k6 RCW interni, voice FD	321.4
Modem 33k6 RCW, externi, Voice FD	401.4
Modem 56k FLEX interni	570.5
Modem 56k PCMCIA	966.2
Modem 56k x2 externi TI	670.8
Modem 56k x2 interni TI	571.4
Modem 56KFLEX RCW, externi	674.2

Western Digital

Hard diskovi

Western Digital 2.5 GB	1125.2
Western Digital 3.2 GB	1223.1
Western Digital 4.3 GB	1340.5
Western Digital 5.1 GB	1526.4
Western Digital 6.4 GB	1653.6
Western Digital 8.4 GB	2103.7

Southpeak Interactive je zaista razveselio velik broj naših pretplatnika. I dok uživate u pretraživanju novog poklon CDa, mi u ovom broju nagrađujemo NOVIH 100 pretplatnika odličnim multimedijalnim demo CDom igre Dark Side of the Moon !!! Ukoliko pak niste od onih sretnika kojima se osmijeshio poklon CD, možda ste u ovom broju pronašli svoje ime uz one koji su dobili na poklon Enciklopediju igara 2 ili jedan od naslova serije Windows Academy. Sretno vam bilo!!!

P.S. Sljedeći broj Hacker Plusa izlazi u 11-om mjesecu, specijalno pripremljen za INFO GAMER '98.



Dark Side of the Moon

100 PRVIH

- Medica Roberto, Pula
- Škvorc Marko, Koprivnica
- Antunović Tomislav, Osijek
- Borbaš Kristijan, Osijek
- Mikša Marko, Hum na Sutli
- Makarana agencija, Makarska
- žagmeštar Tin, Zagreb
- Bursać Đorđe, Fažana
- Bastijančić Boris, Karlovac
- Čulig Luka, Zagreb
- Odrljin Dragan, Sinj
- Simunić Ivan, Split
- Miočević Tomislav, Čepin
- Nikić Marko, Zagreb
- Gago-projekt, Sibinj
- Lacovich Mauro, Rijeka
- Barbarić željko, Zagreb
- Granatir Darko, Zagreb
- Pašić Vedran, Zagreb
- Vinković Damir, Zagreb
- Boban Petar, Klis
- Cetinjan Danijel, Zagreb
- Ivić Deniel, Zagreb
- Karamehmedović Vedan, Dubrovnik
- Zatezalo Luka, Zagreb
- Šimičić Hrvoje, Split
- Brozić Mateo, Malinska
- Kraus Dubravko, Zagreb
- Zajc Emanuel, Sv.Lovreć
- Lapaine Miljenko, Zagreb
- Tomić Nada, Zagreb
- Cvitan Srđan, Rijeka
- Horvat Vjekoslav, Ljubeščica
- Mohor Diano, M.Erjavec
- Tuškan Petar, Split
- Carev Milan, Jezera
- Mustić Marin, Split
- Botički Kristijan, Požega
- Radovčić Juraj, Zagreb
- Jeras Darko, Zagreb
- Putigna Mauro, Medulin
- Celeski Sanjin, Rijeka
- Morožin Marin, Biograd
- Marković Antonio, Viškovo
- Mažar željko, Hvar
- Petričić željko, Hvar
- Sabolić Damir, Split
- Jakšeković Danijel, N.Rača
- Marković Antonio, Viškovo
- Lisac Ivan, Zagreb
- Radoš Ivan, Sinj
- Lež Romano, D. Stubica
- Stivaničević Mario, Osijek
- Kramarić Vedran, Knež.Vinogradi
- Jurman Anđelko, Krapina
- Božić Ivan, Split
- Frljak Miroslav, Zagreb
- Mićin Davorin, Tuhelj
- Mužanić Petar, Zagreb
- Spinčić Adrian, Rijeka
- Milovac Milan, Čačinci
- Ćužić Ivica, Zagreb
- Blagojević Radovan, Pula
- Ivančić Adriano, Pula
- Dundov Božo, Zadar
- Torbašinović Hrvoje, Zagreb
- Keresteš Bruno, Slav.Brod
- Vlah Kristian, Jurdani
- Šikić Bojan, Opatija
- Šutalo Ivor, Rijeka
- Samardžić Mislav, Slav.Brod
- Sever Zoran, Koprivnica
- Vareševac Stjepan, K.Sućurac
- Tomeković Mario, Virovitica
- Martinek Vedran, Posavski Bregi
- Mikac Tonči, Rijeka
- Mucafir Tomislav, Rijeka
- Mavrinac Dan, Škrljevo
- Majstorović Siniša, Pula
- Altabas Filip, Sesvete
- Nursete Damir, Zagreb
- Podraza Ivan, Osijek
- Pokos Goran, Ludbreg
- Bukovac Mihovil, Vrbovec
- Vučak Miro, Kup.Kraljevec
- Radaš Irenej, Zadar
- Račić Alan, Zagreb
- Ostojčić Marko, D.Andrijevci
- Iljazović Amir, Rijeka
- Ivančević Toran, Kutina
- Lončar Ante, Zagreb
- Lenart Roman, Josipovac
- Kolega Davor, Zadar
- Krmek Vlaho, Dubrovnik
- Kovačević Nikola, Zagreb
- Krpo Darko, Vrgorac
- Viza Darko, Gradina
- Krasnić Matija, Zdenčina
- Poslek Kristijan, Zagreb
- Nauković Petar, Zagreb
- Legović Darko, Kaštelir
- Marić Davor, Zagreb
- Srdoč Igor, Viškovo
- Papić Igor, Sisak
- Došen Dario, Petrinja
- Škorjanec Emil, Drmalj
- Šramek Mihovil, Bjelovar
- Zdelarec Ivica, Zagreb
- Juričić Davor, Oštarije
- Tkalac Luka, Zagreb
- Špeletić Vladimir, Prigorje
- Špoler Matej, Karlovac
- Habulin Alen, Samobor
- Duplančić Marin, Split
- Anić Marko, Zagreb
- Nuhagić Dino, Knin
- Brtvila Brezić, Zagreb
- Bonvardo Giovanina, Pula

NASTAVAK SLIJEDI...

POPUSTI ZA ČLANOVE HACKER CLUBA:

HACKER CLUB

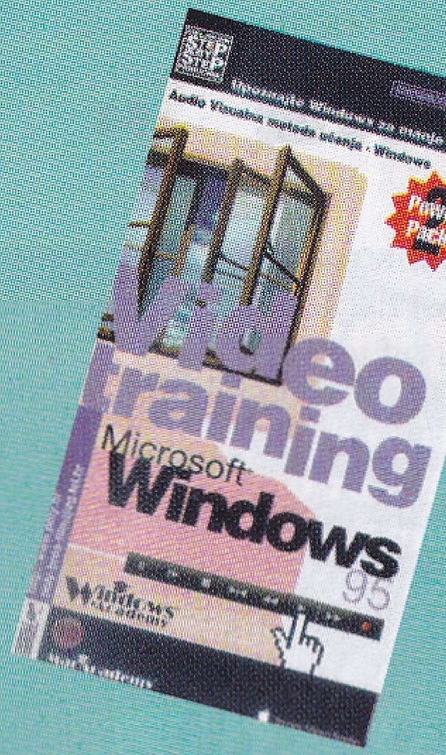
prvi i jedini KLUB koji nagrađuje!!!

Nagrađeni članovi

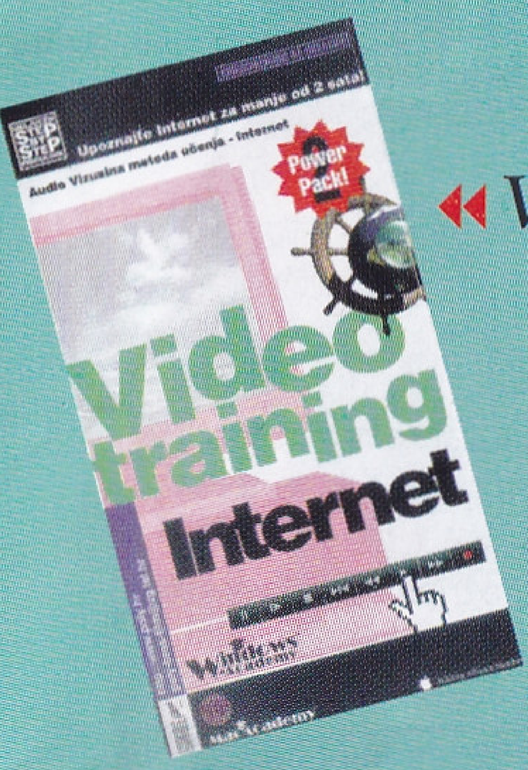
WINDOWS ACADEMY



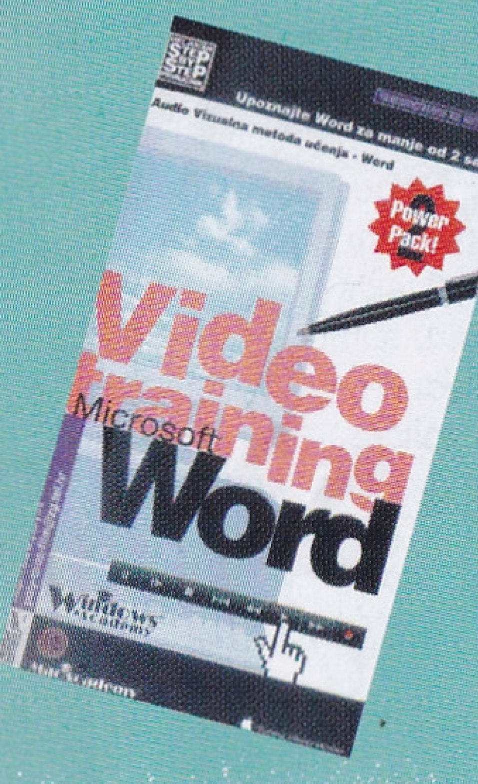
Marko Marjanović, Osijek



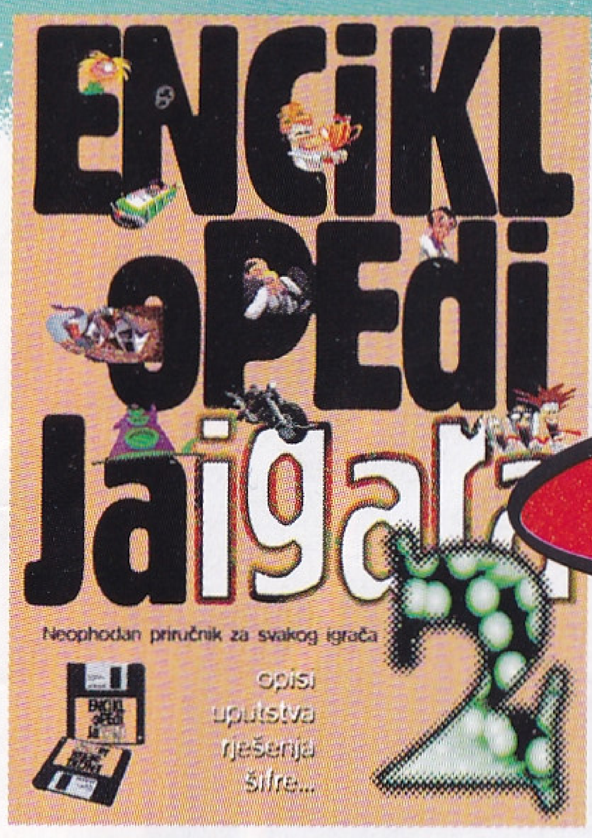
Branko Mavro, Split



Vedran Nesuidar, Zagreb



Ante Anzulović, Kaštel Sućurac



ENCIKLOPEDIJA IGARA 2

Encikopediju igara 2 dobivaju:

- *Bota Tomislav, Split*
- *Brener, Zagreb*
- *Mirko Fontanji, Opatija*
- *Strižić Bruno, Bribir*

UŠTEDI PRI KUPNJI KNJIGA!!!

POPUST 20%

Ukoliko vam je potrebna informatička literatura, izdavačko poduzeće ALFEJ omogućava svim članovima Hacker kluba 20% popusta pri kupnji knjiga. Odaberite jedan od sljedećih naslova:

Word 7
Java
Excel 7
CorelXara
Od početnika do samostalnog korisnika
Access 2.0
Auto Cad Početnica
Internet
Delrina Win Fax Pro
Univerzalni talijansko-hrvatski rječnik

ALFEJ, Kušlanova 10, 10 000 Zagreb tel. 01/ 4556-278, tel./fax. 01/ 2335-361

JEFTINIJE DO RAČUNALA!!!

POPUST 3%

POPUST 5%

Poduzeće NEZBIT svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste: 3% POPUSTA pri kupnji MICRON I GATEWAY 2000 konfiguracija 5% popusta na sve HEWLET-PACKARD periferije, ako su kupljene uz MICRON ili GATEWAY 2000 konfiguraciju.

NEZBIT, Bogišićeva 20, 10 000 Zagreb tel./fax. 01/4649 713

POPUST 5%

Poduzeće Renoprom daje popust od 10%-15% na gotovinsko plaćanje, a svim članovima Hacker Cluba omogućuje popust od dodatnih 5%. Izaberite neki od poznatih proizvoda tvrtki Sony i Philips, kupite popularnu PSX konzolu ili opremite svoje računalo raznim PC komponentama. Prihvaćamo plaćanje putem čekova i American kartica te kupovinu na rate.

RENOPROM, "Studio 19", Gundulićeva 19, Zagreb tel/fax: 01 88 49 43, 88 50 50

POPUST 5%

Za sve članove Hacker cluba popust od 5% na igre i kompletnu multimediju koja se prodaje u trgovini. Nazovite, raspitajte se za cijene i uštedite jer postoji mogućnost slanja pouzećem.

ELTING, Zaprešić 01/70 87 58

KUPI IGRU S KARTICOM U DŽEPU!!!

Na sve igre za koje ste tijekom godine odlučili kupiti u trgovinama naših poznatih oglašivača, oduzmite članski popust i dobili ste dodatan razlog za veselje tijekom svih sljedećih 12 mjeseci koji su pred vama. O tome da li će još biti kakvih iznenađenja ili akcija tijekom godine saznat ćete na vrijeme.

Popusti slijede u trgovinama:

POPUST 4%

ALGORITAM
Multimedia Centar (Hotel Dubrovnik donja etaža)
Gajeva 1, Zagreb

ALGORITAM BOOKSHOP
Importanne centar, novi dio donja etaža, Zagreb

POPUST 3%

TURBO HACKER
Strossmayerov trg 7, Zagreb
Importane centar, Zagreb
Marina držića 1, Osijek
Pavlinska 5, Varaždin
Karolina Riječka, Korzo 7, Rijeka
Bana J. Jelačića; Split

WINDOWS ACADEMY - NOVA METODA UČENJA!!!

POPUST 5%

Nedavno su se na našem tržištu pojavili prvi kompleti video-kaseta namijenjeni učenju i svladavanju računalnih programa. Riječ je o američkom proizvodu lokaliziranom na hrvatski jezik. Ukoliko se odlučite na kupnju, uz pomoć naše kartice dobivate popust od **5%**.

POLLY BROS, J. Lončara 3, Zagreb tel. 01/3794-031

POPUST 10%

UNIVERSAL Foto & Video omogućava svim članovima Hacker Cluba **BESPLATNO** UČLANJENJE i popust od **10%** kod posudbe konzola i pribora

UNIVERSAL FOTO & VIDEO, Primorska 31, Zagreb tel. 3775 433

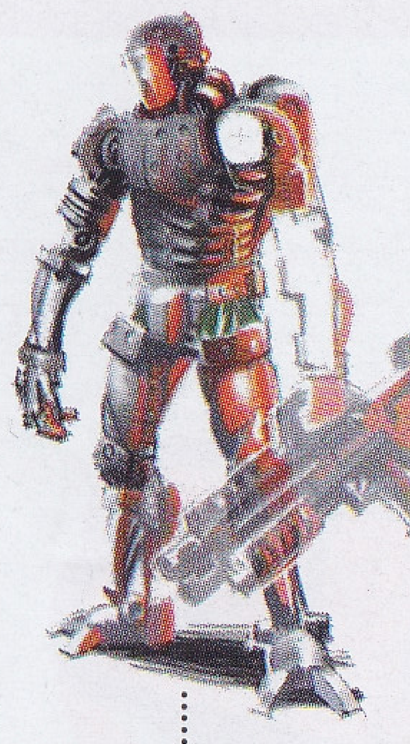
JOYSTICK, YAMAHA ZVUČNICI, MIŠ, PODLOŠKA ILI IGRA

POPUST 5%

Ukoliko ste odlučili nabaviti novu zvučnu karticu, CD snimač, zvučnike, modem, neku od igara ili bilo koji drugi proizvod kojeg nudi u svojoj trgovini poduzeće ZOLA sasvim je svejedno na svu kupljenu robu u njihovoj trgovini stječete 5% popusta uz predočenje Hacker iskaznice. Sretno vam bilo!

ZOLA, Nova cesta 115, 10 000 Zagreb tel. 01/395-152, fax. 01/395-153

HACKER CLUB



SADRŽAJ

IZDVAJAMO

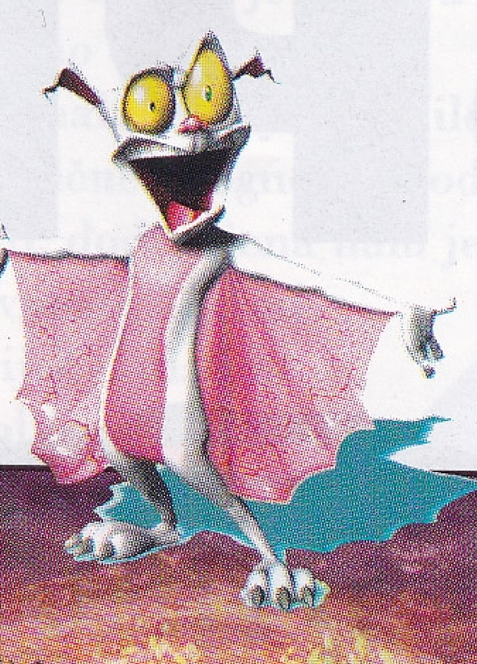
91 Ekskluzivno: iMAC

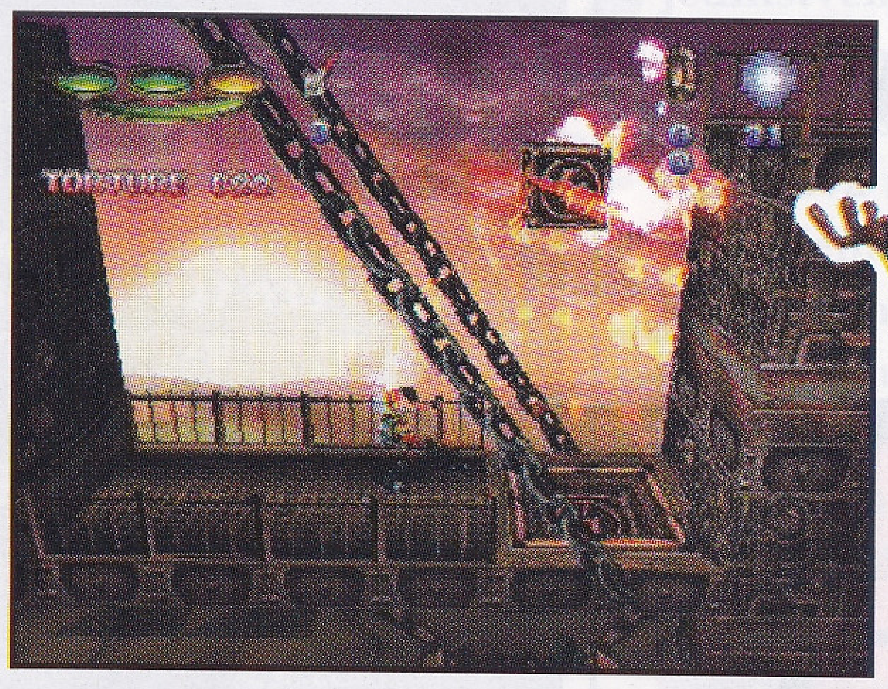
iMAC je stigao u Hackerovu redakciju i imali smo čast prvi u Hrvatskoj taknuti ovo novo računalo za kojim je poludio cijeli svijet. Saznajte iz pera Romana Miklečića, Hackerovog stručnjaka za marketing i rezidentnog obožavatelja Appleovih proizvoda, zašto je iMAC nadmašio sve prognoze prodaje.



28 Special Report: Wild 9

Da li ste znali da je Shiny Entertainment dosad izdao svega tri igre i da je svaka od njih bila proglašena igrom godine? A da li ste znali da pripremaju novu arkadu ekskluzivno za PlayStation konzolu? Da li ste znali da se ta arkada pod imenom Wild 9 razvija već više od tri godine? I da li ste znali da Wild 9 postavlja nove standarde u ovom žanru? Sva sreća da imate rubriku Special Report u kojoj vas ovaj put iscrpno informira urednik Kristijan.









85 O ovom se priča: Bilo kuda, igre svuda

Danas gotovo svaki uređajčić sa čipom ima ugrađene i neke "popularne" igre tako da je bilo samo pitanje vremena kada će se i GSM uređaji moći pohvaliti svojim Solitareom ili Space Invadersima. Patrik Pencinger u svom nadahnutom članku govori upravo o tome - igricama na mobitelu.



6 Hacker club

Naša ljetna akcija "400 CD-a za 400 novih pretplatnika" je polučila izniman uspjeh i CD-i iz Southpeak Interactivea već putuju našim novim pretplatnicima. Ostalima poručujemo da se pridruže rastućoj obitelji članova Hacker Cluba jer nam je ostalo još otprilike 200 CD-a.

POPIS OGLAŠIVAČA

TEMA BROJA

MORTAL KOMBAT IV 41

Prvo nije trebao izaći uopće, onda je trebao izaći samo na arkadnim mašinama, pa je onda trebao izaći ekskluzivno za N64, za PC nije u niti jednoj varijanti trebao izaći - i onda su sva ta govorkanja, srećom, pala u vodu. Mortal Kombat IV je ovdje krvaviji no ikad, a zajedno s njim vraća se i još krvaviji Damir Rukavina!



HACKER

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Agencija za konzalting:
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761; fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

Glavni i odgovorni urednik:
Kristijan Žibreg

Uređivački kolegij:
NOVOSTI
(INFO, NA TRAGU, NAJAVE I SPECIAL REPORT)
Damir Đurović
AMIGA I PSX
Berislav Jozić
HARDWARE I TECH REPORT
Patrik Pencinger
SOS, HACKERMANIJA I BEZ PANIKE
Denis Kovačić

Design i layout:
Igor Vranješ

Suradnici:
Igor Duić
Damir Đurović
Alan Graf
Hrvoje Herceg
Kristina Jeren
Berislav Jozić
Denis Kovačić
Krešimir Lauš
Mislav Mataija
Luka Mihaljević
Patrik Pencinger
Miroslav Puljiz
Dario Rakovac
Damir Rukavina

Strip:
Goran Stančić
goran@agram.com

Animator:
Tihomir Jauk

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova:
Studio Janus,
Petrinjska 11,
10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179,
427-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/6570-964
ISSN 1330-7126

e-mail:
hacker@janus.hr
WWW:
www.hacker.hr

Časopis je napravljen
u programima QuarkXPress, CorelDraw
i Adobe Photoshop
uz pomoć mrežne opreme

SVEC



Think Different...

...kaže reklamni slogan za Appleova računala. Koliko je istine u ovim dvjema riječima znali smo već otprije, no ta je sintagma dobila novo značenje pojavom iMAC-a, računala koje je osvojilo američko tržište na prepad i nadišlo optimistične prognoze prodaje čak i samog Applea. Baz lažne skromnosti, dodijeljena nam je čast da ga iskušamo i prvi prezentiramo javnosti. Već od prvog susreta s računalom, jasno je da je riječ o uistinu jedinstvenom proizvodu koji jednostavno plijeni svojim decentnim dizajnom 21. stoljeća te jednostavnošću i "ljubaznošću" softvera koji već godinama krasi Appleova računala. Ponuda softvera za Mac se znatno promijenila, i to nabolje, jer je Microsoft prilagodio kompletan Office za nj, a Internet Explorer je na MAC-ovom OS-u sada standardni pretražnik WEB-a . No, da ja ne bih nepotrebno razglabao, o dojmovima što ih je iMAC ostavio na članove redakcije pročitajte iz pera Romana Miklečića u rubrici Hardware.



Planet Hacker

Nadam se da ste se odmorili od škole, faksa, računala i ljetne sparine i da ste napunili baterija taman za upise, jesenske ispitne rokove i novi Hacker. Želio bih se zahvaliti svima koji su nam pisali, slali razglednice i tople ljetne poruke ali i one koji su se odazvali na našu ljetnu pretplatničku akciju "400 CD-a za 400 novih pretplatnika" - javilo vas se više nego što smo očekivali.
Od ekskluziviteta iz ovog broja izdvojio bih Wild 9, odličnu arkadu uglednog Shiny Entertainmenta koja izlazi samo za PSX konzolu, te Fallout 2 koji nam je stigao kao "early previewable code", što znači da smo dobili ranu beta inačicu koju nismo smjeli ocjenjivati, tako da puni opis ove igre možete očekivati u sljedećem broju. Kad većspominjem sljedeći broj, otkrit ću vam da pripremamo opis Dune 2000 koji nam je ovaj čas stigao u redakciju kao "golden CD reviewable code" tj. verzija igre snimljena na zlatnim CD-ovima koja se obično šalje časopisima na recenziju prije nego li igra krene u umnožavanje. Što se tiče ostatka sadržaja broja, suzdržat ću se od pukog nabrajanja jer mislim da ćete se složiti sa mnom da smo uspjeli složiti vrlo zanimljiv broj i nekoliko uistinu ekskluzivnih recenzija koje su pravo bogatstvo s obzirom na to da su rujan i listopad u ovoj industriji još uvijek "suha" razdoblja. I dok se većina proizvođača "čuva" za božićne blagdane, mi u Hackeru naveliko punimo baterije i pripremamo vam do Božića vrlo zanimljiva iznenađenja. No, to je priča koju vam neću ispričati do kraja, nego ćete je morati sami otkriti - već od sljedećeg broja.

Do tada, ostajte pozdravljeni...
Chris.

Kristijan Žibreg
Glavni i odgovorni urednik

E-mail:
draught@earthling.net

ICQ:
1549249



InfoGamer 98 10.-14. studeni 1998.

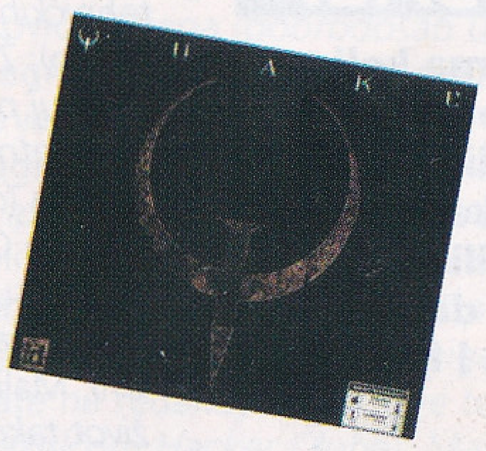
40 000 posjetitelja prošle godine prodefiliralo je ovom priredbom prošle godine. Zato smo se ove godine "naoružali" još više. Okupljeni oko ideje da za vas pripremimo pravi godišnji multimedijalni hepening, ovaj puta na punih 1200 m^2, nudimo brdo dobre zabave ali i nagrada, jer oko sebe smo ove godine okupili jake sponzore. Dragi čitatelji, nije rano najaviti najveću poslasticu ovogodišnjeg sajma INFO 98. Dodite u što većem broju, na vrijeme sakupite novac za kartu a za sve ostalo pobrinut će se InfoGAMER!!!

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

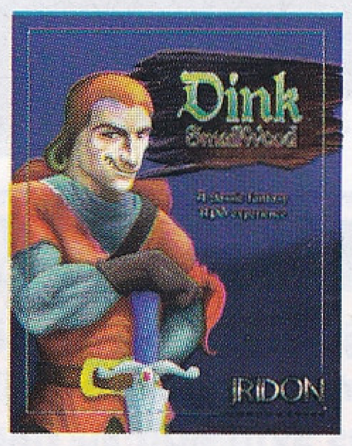
TKO SU NAGRAĐENI?

Poslovično spretna ruka lektorice Ankice je donijela sreću nekolicini vas; ostalima možemo samo poručiti: više sreće sljedeći put jer i u ovom broju imamo nove atraktivne nagradne igre.

Amiga Quake ide:
Bernardu Vukasu iz Kutjeva
Damiru Zaiću iz Zagreba

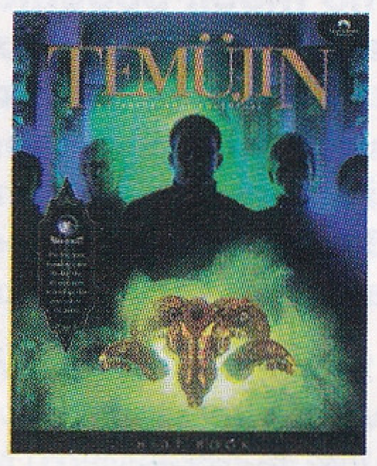


Uz Dink Smallwood će se zabavljati:
Saša Buklijaš iz Splita



Goran Penjin iz Kutine
Nikola Kenji iz Trnoveca B.
Marija Đurica iz Zagreba
Antun Radljević iz Osijeka

U mističnoj atmosferi Temujina i pripadajućeg hintbooka će uživati:
Darko Ivanec iz Pitomače
Željko Mareković-Car iz Sesvetskog Kraljevca



pisma čitatelja

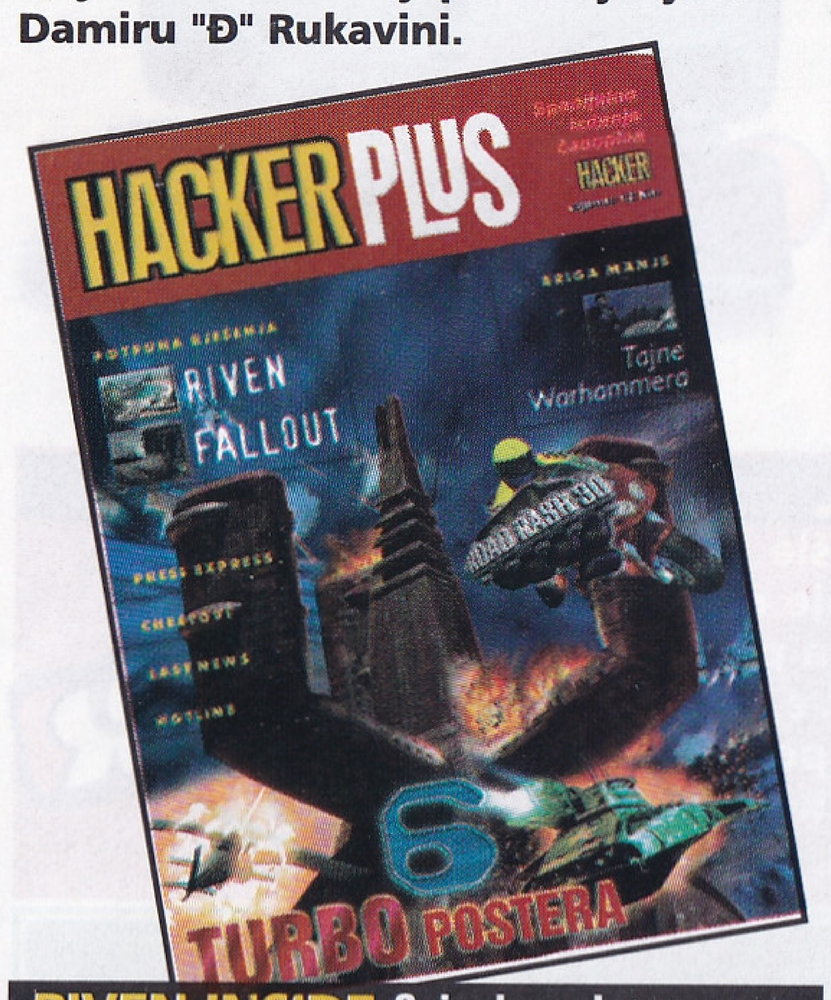
NESALOMLJIVI

VOLIM DAMIRA RUKAVINU

Bok,
Ja bih želio, sigurno na vaše veliko čuđenje, pohvaliti Damira Rukavinu. Po mojem mišljenju, on nas ljubitelje igara odlično informira o svim manama igre koju recenzira. Mislim da je dobro da netko razumije nas igrače i, kao i mi, traži dobre i loše strane svake igre ispitujući je do detalja. On ne daje samo ocjene jednake broju svojih cipela, nego i visoke ocjene - to je dokazao ocjenom Dark Omena u Hackeru broj 36. Usput, bilo bi dobro da nešto napišete i o Rivenu koji je na E3-u proglašen igrom godine.

Pozdrav od Ivana Vučaka iz Rijeke.

Siguran sam da će Damiru goditi ove pohvale nakon baražne paljbe čitatelja gnjevnih na njegovu ocjenu Starcrafta (koji je, usput, ocijenjen sasvim solidno, i kod većine kolega iz stranog tiska). Što se tiče Rivena, za tebe je kao stvoren broj 33 (to ti je onaj s Wing Commander: Prophecy naslovnicom) u kojem Dario Rakovac objašnjava zašto ga je razočarala najprodavanija igra godine. Ako još uvijek ne priznaješ mišljenje najobjektivnijeg Hackerova recenzenta, tada svakako ne smiješ propustiti najnoviji broj Hacker Plusa (uskoro u prodaji) u kojem smo objavili kompletan prohod ove igre.
Drž' se.
P.S.
Nakon tvojih pokušaja u poeziji (vidi okvir HACKER POETRY), mislili smo te ubaciti na ozloglašenu "kill" listu naše lektorice Ankice, što znači da bi sva tvoja buduća pisma automatsku završavala u košu, no suzdržali smo se jer imaš tako lijepo mišljenje o Damiru "Đ" Rukavini.



RIVEN INSIDE Osim kompletnog prohoda Rivena i Fallouta, gomile cheatova i savjeta, novi Hacker Plus doslovce vrvi sočnim i ekskluzivnim posterima.

PRLJAVI I BOSI

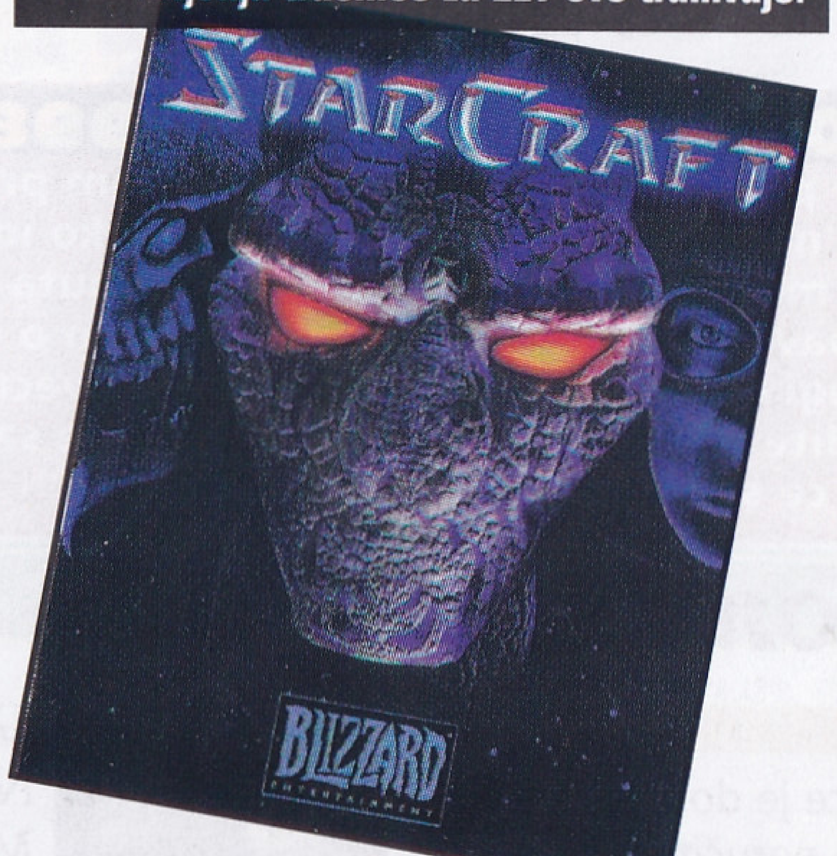
Šetao sam gradom i gledao izloge, i našao se ispred CD shopa Algoritam. Ušao sam unutra i ugledao prostoriju krcatu knjigama i već poznati dio s igrama za PC i PSX. Lutajući prostranstvom svih tih igara, ugledam Starcraft, igru toliko hvaljenu od mojih frendova i dosta popularnu u Hackeru. Što li je u njoj toliko posebno, mislim si, ta cijena joj je 429 kn? Malo je preskupo, moram još koji dan razmisliti o kupnji. No, novac mi nije izdržao ni par dana, nažalost! Dosađujući se i gledajući TV, začuh zvuk motora i ugledah poštara gdje ubacuje nešto u moj sandučić - novi broj Hackera. Otvaram ga, pogledam CD a na njem piše Starcraft. Smjesta palim svoj PC, ubacujem CD i instaliram igru. Nakon što sam startao prvu misiju, osjetio sam neko neopisivo oduševljenje. Kad sam završio demo, bilo mi je itekako žao što sam potrošio novac uludo. Sad u glavi zamišljam sve te jedinice i razmišljam koliko ću dugo još morati šljakati za tu igricu.

Puno pozdrava uredništvu od Tomislava iz Metropole

Dobili smo dosta pohvala na račun posljednjeg HackCD-a na kojem smo objavili demo Starcrafta, uz primjedbe da smo to trebali učiniti prije. Još jednom napominjem: demoe objavljujemo kada ih proizvođač učini javno dostupnima, što ponekad ne mora biti neposredno prije ili nakon objavljivanja igre, nego se (u slučaju Starcrafta) ponekad mora čekati i par mjeseci da konačno na Internet stranicama proizvođača osvane demo. Budi vrijedan i zaradi čim prije svoj Starcraft.

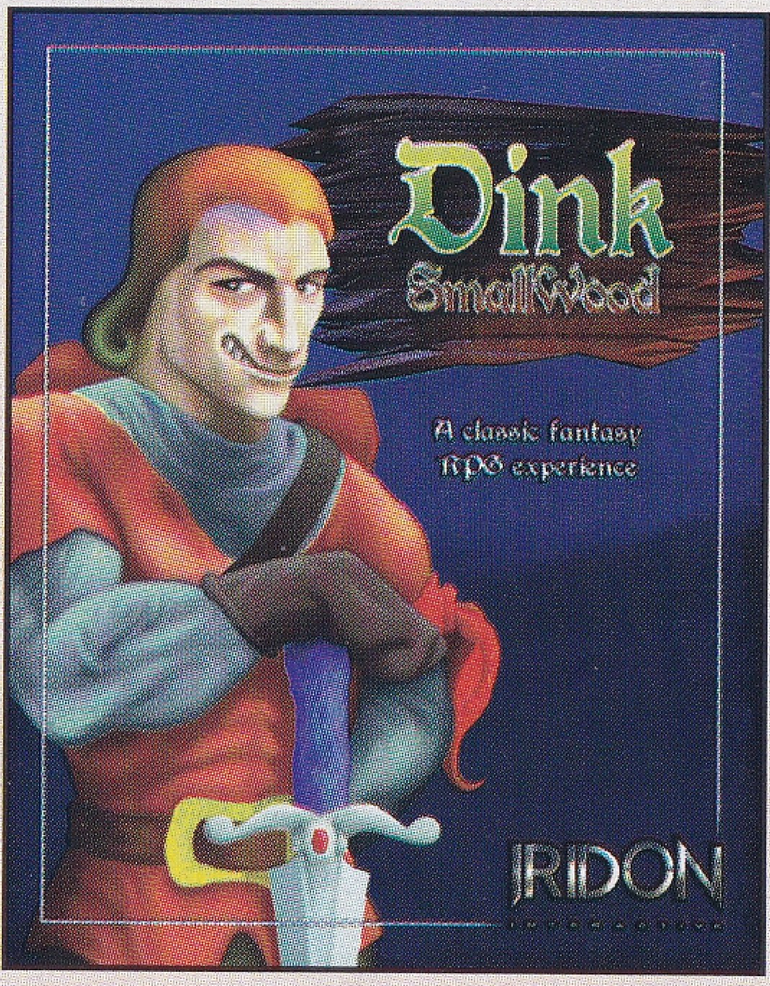
Lots of pozdravs.

Tomislav sad šljaka kao teški fizikalac da bi zaradio za svoj primjerak Starcrafta. Iz pouzdanih izvora saznajemo da je posljednji put viđen na Trgu gdje za sitnu lovu mijenja tračnice za ZET-ove tramvaje.



Pismo mjeseca

Daniel Pošta se očigledno previše zanio igranjem Diabla, što bi moglo završiti vrlo kobno po njega i njegovu okolinu jer sve češće sanjari o tamanjenju svojih suradnika na poslu i nedužnih prolaznika. Za svoju viziju o tome što se može dogoditi čovjeku opsjednutom kompjutorskim igrama, Daniel će dobiti Dink Smallwood, odličnu FRP igru koja pokazuje da se u svijetu shareware ponekad pojavljuju i hvalevrijedna ostvarenja.



Na taskbaru dižem Diablo u multiplayer modu (nikada ga i ne gasim, a nalazi se i u StartUpu), uzimam u ruke King's Axe of Haste, oblačim na sebe umjesto potkošulje Deamonspike Coat i krećem u tabačinu BattleNetom. Nakon bjesomučnog lupanja svega oko sebe, potamanjenih hiljade čudovišta (i kojeg igrača greškom, pa u inventoryu imam par uha za hladetinu) i četvrti put zaredom ubijam Diabla (od milja ga zovem Krmak). Nakon toga, s nevjericom i tugom u očima ustanovljavam da je pol sedam ujutro i da je vrijeme da se pakiram na posel.

S obzirom da sam službenik državne firme, te radim na šalteru za rad sa strankama (a glavne stranke su penzioneri - dosadni, spori...) kao blagajnik, pa se ne mogu na poslu naspavati. Pored penzića, šef me gnjavi od jutra, a babe na ostalim šalterima razglabaju o "Stočaru", filanoj papriki i heklanju. Iživciran svakodnevnim maltretiranjem penzića, nadobudnim šefom i priglupim bababama, shvaćam da se hell za mene tek sada otvorio. Pada mi mrak na oči te se odmičem od svog šaltera i pucam fire wall na babe - moje suradnice - koji ih polako i sigurno prži uz, za moje uši, tako ugodne vriskove. Tek sad primjećujem horde dosadnih penzionera kako me sa svih strana okružuju , te me neodoljivo podsjećaju na Zombie, pa polako vadim sjekiru i s pol snage ih "nakošem kaj repu" (nasjeckam na veliku hrpu).

Na red dolazi nadobudni šef kojeg sam s jednim chain lighningom pokosil zajedno s tajnicom i ostatkom kancelarijskih štakora. Zadnji je na redu direktor za kojeg koristim sjekiru u kombinaciji s Apocalypsom, no debelokožac konačno pada tek kada upotrijebim i Guardian - iza njega ostaje devizna knjižica i to kao unique item jer takav iznos nisam mogao pročitati.

Zadovoljan, shvatih da u redu stoji 20-ak penzionera i glasno negoduje i galami na blagajnika koji je od pretjeranog zamora (igranja Diabla prošle noći) zaspal na šalteru. Nakon buđenja, ostaje samo žal za snom koji je bio predivan, nije li? Ujedno se ispričavam što na vama ispoljavam svoje frustracije i želje, ali mislim da me osim "Hackera", čiji sam pretplatnik od broja 2 (broj 1 kupio na kiosku) nitko ne može shvatiti.

Pozdrav od Daniela Pošte iz Koprivnice

U OVOM BROJU JOŠ SU NAM PISALI

U posljednje vrijeme dobivamo zapanjujuće količine vaših pisama kojima bismo mogli popuniti jedan cijeli Hacker. Kako samo najbolja budu objavljena u ovoj rubrici, shvaćamo bijes svih koji su nam pisali po tko zna koji put (a mi nikako da im objavimo njihove vrckave uratke) te smo odlučili redovito nabrojati sve čitatelje čija pisma nismo objavili i osvrnuti se na njih kratkim komentarom u zagradama. Nadamo se da vam se sviđa ovakvo unapređenje komunikacije između naših čitatelja i ljudi koji stvaraju časopis. Čekamo vaša pisma i sljedeći mjesec!

Ivor Šutalo, Rijeka *(preksrtili smo te iz Igor u Ivor)*; Krešimir Linić, Rijeka; Labudović Dejan, Virovitica *(strpi se još malo i stići će ti kapa)*; Domagoj Višković, Pula *(kod nas je jako teško naći igre za N64)*; Marko Markoč, Zagreb *(još uvijek mislimo da Unreal šiša Quakea)*; Luka Čulig, Zagreb *(3 pisma - impresivno!)*; Mirko Korotaj, Virovitica *(i onda se pojavi Tetris 2001 i otpuše tvog Đuku, Kvejka i Unreal)*; Darko V., Zagreb *(ne možemo zbog nepremostivih tehničkih zapreka)*; Martin Horvat, Zagreb *(i tko je dobio opkladu?)*; Marko *(uh, koje dugo pismo)*; Željko, Hvar *(instaliraj DirectX 6.0 s našeg CD-a i riješio si problem)*; Oliver, Sisak *(očekuj pad cijena za Božić)*; Dominik Bano, Sl. Brod *(Hacker Plus dobivaju samo pretplatnici)*; Tomislav Antunović, Osijek *(eto, sada imamo i top liste igara)*; Josip Fabijanić, Novska *(dobro je što si nam se vratio)*; Zvone, Zagreb *(pozdravlja te Rukavina)*; Marko Oljenik, Garčin *(moraš pod hitno izliječiti svoju ovisnost)*; Krunoslav Duga, N. Podravksi *(pisma su ti vrlo dobra, ali preduga)*; Željko Grgić, Novska *(imamo mi još par aseva u rukavu za Amigaše)*; Saša Zamboni, Zagreb *(Lara nas je nazvala i moli te da joj se vratiš)*; Tomica Gril, Mali Bukovec *(imaš smisla za rimu, sjedni, četiri plus)*; Marko Klarić, Sisak *(nije nama život tako lak kao što ti misliš)*; Aleksandar Hržić, Malinska *(tvoje RTS apetite će u ovom broju zadovoljiti ekskluzivna najava za Dune 2000)*; Anton Kordić, Mostar *(Bill "Satan" Gates je, vidim, još uvijek omiljena tema u vicevima)*; Danijel Pobi, Gola *(nemoj se samo igrati Carmageddona u stvarnosti)*; Vlaho Krmek, Dubrovnik *(nadam se da si dobio svoju P2 igračkicu)*; Zoran Ivančević, Kutina *(još ti treba mnogo vježbe da bi dogurao do Pisma mjeseca)*;

Ljeto je prošlo, Rolling Stonesi su se još jednom upisali u povijest Hrvatske, a Hackerova redakcija se nekako uspjela okupiti i dovući u tmurne odaje Petrinjske 11 gdje nas je već čekala gomila vaših mailova, pisama, razglednica i pjesmica. Nažalost, sve poruke koje ste nam poslali na naš mail tijekom ljeta su nepovratno izgubljene zbog nepredviđene havarije na našem mail serveru, no sada je to riješeno i čekamo vaše poruke u InBoxu. Cijenimo vaš trud i želju da komunicirate s redakcijom koja stvara ovaj časopis te vas i dalje pozivamo da nam se javljate mailom (na adresu hacker@janus.hr s naznakom ZA PISMA ČITATELJA u SUBJECTU poruke) ili pismom na čuvenu adresu Janus-Lingua d.o.o. (ZA PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb.

pisma čitatelja

SUMMERTIME

Kao prvo, super ste! Nažalost, na moru ste mi bili najbliža veza s računalom. Na odmoru sam bio tek dva tjedna, a već sam žudio za računalom. Tiberian Sun mi se stalno vrtio u glavi, skupljam za Voodoo 2 karticu, a u isto vrijeme izlazi Freespace - ipak ću se morati odreći Freespacea u korist Voodoo 2 kartice. Što se tiče Hackera broj 39, opis Freepsacea je bio genijalan! Ja zbilja mislim da proizvođači moraju zahvaljivati vama što tako dobro opisujete igre, pa zbog vas će se povećati kupnja Freespacea, a ne zbog toga što je igra super. More me iscrpilo, već sanjam Laru kako ulazi u APC koji se krca u transport iz War 2, brata sam jučer zamijenio za Zelijota, a noćne more su samo o Diablu 2 i Zergovima! Kad sam se vratio s mora, prvo sam pročitao sve Hackere od korica do korica, a onda ponovno odigrao sve igre. Usput, vrlo ste dobar časopis, a ja mislim da biste vrlo vjerojatno uspjeli i globalno. Pozdravlja vas Veki iz Zabrega.

Kratko i jasno: ti si fanatik! Čovječe, pa na more ideš zato da se odmoriš i zaboraviš na Laru Croft, Zergove i monitorska zračenja. Ako tako nastaviš, ljudi će te početi čudno gledati i prstom upirati u tebe, a možda završiš i u Žutoj kući, gdje ćeš između redovitih terapija elektrošokovima imati vremena razmišljati o svemu. Moja ti je preporuka da prestaneš čitati Hacker barem godinu-dvije i da se počneš baviti socijalnim aktivnostima, prvo lakšim (odnošenje smeća susjedima, šetanje psa), a poslije i težim (kopanje kanala, rušenje stabala).
Mala ispravka: Freespace će se prodati isključivo zato što je to kvalitetan proizvod za koji vrijedi odvojiti novac. Časopis Hacker je ovdje zato da svojim čitateljima skrene pozornost na igre na koje se isplati potrošiti novac i da vas upozori na shitove koje po svaku cijenu morate izbjeći.

Pamet u glavu.



Upoznajte Vekija iz Zagreba koji čak ni na moru ne može iz glave izbaciti Westwoodov Tiberian Sun.

TUŽITE ME!

Ljudi, pa što se to događa s nama - svi smo se razvrstali u vrste. Ne, ne mislim na Protose, Terrane, Zergove i ostale genetske mutante, želim reći da smo postali jedna nezadovoljna nacija koja živi od dana do dana. Da, da, neki već znaju o čemu govorim - o prigovorima na časopis Hacker. Svi se žale na nekvalitetne korice, govore da FilMovies ne spada u Hacker, potvrđuju kako je polovica Hackera ispunjena reklamama, cijena mu je previsoka i.t.d, a nijedan prigovor nije opravdan! Korice su kvalitetne isto koliko i stranice, FilMovies i Hardware su rubrike koje Hacker osvježavaju i čine ga još boljim, a pola Hackera nije ispunjeno reklamama nego svega 6,25% (usto, redakcija Hackera mora od nečega i živjeti). Što se tiče cijene, ona je "prilagođena ekonomskim tokovima". To su moji odgovori kojima stajem na stranu Hackera, a kome se ne sviđaju - neka me tuži!

Pozdrav od Denisa i Matije, Sl. Brod

Kewl, kad bi svi čitatelji bili poput vas dvojice, smjesta bismo udvostručili cijenu i broj reklama (redakcija Hackera mora od nečega živjeti, zar ne?).

DAJTE MOME PISMU NASLOV!!!

Štovano uredništvo,
Vaš sam vjerni čitatelj od broja 13, ali vas kupujem tek odnedavno, stoga mi morate oprostiti što ću vas pitati neka pitanja koja već znaju i male bebe.
1. Zbog čega se govori da je tipkovnica najgora za igranje igrica? Ja igram na tipkovnici otkad znam za sebe i ne mogu zamisliti igranje mišem (ovo ne vrijedi za RTS igre) ili volanom, a o nekim virtualnim joystickima i virtualnim kacigama da i ne pišem.
2. Dok sam prelistavao stare i nove Hackere, nešto mi je zapelo za oko - kako to da nijednoj igri niste dali 100% (recimo Starcraftu)? Ne morate uvijek biti tako proračunati! Kad vidite da igra radi, da je grafika odlična, da je priča OK i da je igriva i da ne zahtijeva 3Dfx (mislim da ovo vrijedi za većinu), olakšajte si dušu i napišite tih očekivanih 100%.
3. Ako je neka igra avantura, znači li to da je point'n'click igra? Hoću reći, jesu li sve avanture point'n'click?
4. Što znače kratice RPG i FPP?
5. Zašto ne uvedete nagrade za sva pisma koja objavite? Sitne stvarčice poput podloga za miševe, kutija za CD-ove, stalci za CD-ove, posteri.
6. Moj bivši prijatelj mi je kazao da trebam sam dati naslov svom pismu pa molim da se narugate ovom njegovom zaključku (i blaga kritika je dobrodošla) jer samo vama pripada zadovoljstvo da nadjevate imena našim olovkotvorinama (u mom slučaju, tipkotvorinama).
P.S. Svi brojevi su vam the best, ali broj 38 je vrhunac! Samo tako nastavite!

1. Tipkovnica definitivno nije najbolja za igranje! Zaigraj kod nekog frenda koji ima Force Feedback palicu igre poput Incominga, Motocross Madnessa, Freespacea i sličnih pa će ti postati jasno da nema genijalnijeg osjećaja od bjesomučnog trzanja palice u rukama kada te u simulacijama neprijatelj "zakači" projektilom ili kad se frontalno razbiješ autom o zid. Ne tvrdimo da je palica najbolja stvar za igre, na tržištu postoji široka lepeza specijaliziranih kontrolera za određene žanrove (npr. volani za simulacije vožnje), no klasična palica za igru je najraširenija i najprimjereniji kontroler za većinu igračkih žanrova. Što se tiče tipkovnica, ona je u kombinaciji s mišem najbolja za FPP pucačine.
2. Da, i što da smo, recimo, Quakeu dali 100%, koliko bi onda trebao dobiti Quake 2? 110%? A Unreal? Nijedna igra ne zaslužuje ocjenu 100% jer bi to trebalo značiti da je 100% savršena u svakom pogledu. Hackerovi recenzenti svaku igru intenzivno igraju prosječno 50 sati prije nego što donesu konačnu ocjenu i tih 50 sati je sasvim dovoljno da se iskristaliziraju bolne točke i nedostaci koje proizvođač često vješto prikriva. Savršenstvo je, Danko, nedostižno!
3. Point'n'click je termin koji se odnosi na igračko sučelje pojednostavljeno do te mjere da se upravljanje izvodi jednostavnim klikanjem miša na različite ikone. Danas većina igara ima point'n'click sučelje, no termin se najviše veže za avanture koje su prelaskom sa starog sučelja (kod kojeg se upravljanje izvodilo ručnim upisivanjem komandi) na novo naglo postale zanimljive širim igračkim masama.
4. RPG je skraćenica od Role Playing Game i u pravilu se odnosi na računalne verzije igara s kockama koje se događaju u fantasy svijetu, no danas je skoro svaka igra koja ti daje mogućnost kreiranja vlastitih likova s kojima onda završavaš neke zadatke RPG igra. FPP označava akcijske igre koje se odvijaju iz prvog lica (Quake, Unreal) i skraćenica je od First Perspective Shooter.
5. Eto, uveli smo nagrade - osjećaj se dobro u svojoj Hacker majici!
6. Pismu obično mi dajemo naslov, no ako je autor pisma bio posebno maštovit, odajemo mu počast i ostavljamo njegov.

PROVALA MJESECA

I ovaj smo mjesec dobili nekoliko vaših pisama koja su zaslužila da se nađu među Provalama mjeseca, a u ovom broju ta je čast pripala Danku Nakiću iz Zagreba koji kaže:

Drago uredništvo Hackera,
Šaljem vam dva vica i pjesmicu o našem "omiljenom" Bill Gatesu. Uživajte!
- Nakon prve bračne noći, žena kaže Billu Gatesu: *"Sad znam zašto ti se tvrtka zove Microsoft!"*
- "Što će najviše naljutiti Billa Gatesa?"
Ako mu date jabuku.

I za kraj, mini rap koji je "skucao" moj frend Andrija:
Me hates Bill Gates
and Microsoft,
and every ware,
hard or soft!

TIP OF THE DAY

Najrasprostranjenija i najprodavanija point'n'click avantura ikada napravljena je, navodno, nekakav Windows 95 prilično nepoznatog proizvođača Microsofta.



HACKER POETRY

Aaaaargh, ne! Molimo vas najponiznije: nemojte nam više slati stihove. U svakom drugom pismu dobijemo kao bonus i par redaka kvazipoetskih uradaka od kojih naša lektorica Ankica dobije instant glavobolju. Ako tako nastavite, uskoro ćemo morati uz Hacker izdavati i specijalni dodatak "Hacker Poetry". Evo dviju odabranih iz mnoštva pristiglih, ali vas unaprijed upozoravamo da retke koji slijede čitate na vlastitu odgovornost i da časopis Hacker ni na koji način ne odgovara za poremećaje u probavi uzrokovane čitanjem istih.

Molitva Prije Igranja

Oče naš koji jesi
Neprijatelje naše objesi
Čudno je ime tvoje
Al pobjede nek' budu i dalje moje
Nek' bude volja tvoja
Kako sa šiframa, tako i bez njih.
Igre naše svagdanje daj nam danas,
I otplatio duge naše
Jer ih mi ne otplaćujemo (treba nam za igre)
I ne dovedi nas u napast
Da koristimo šifre.
Amen.

Šarkanj Bojan, D. Vidovec

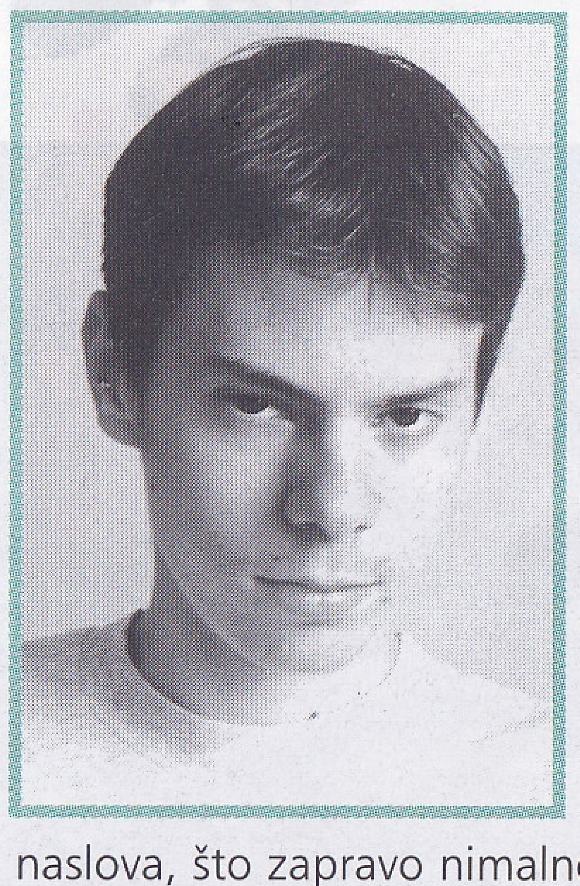
Jesen s Hackerom

Da bi vam jesen što ugodnije sjela,
čitajte Hacker prije i poslije jela.
Moja mama prvi broj Hackera baciti nije smjela,
jer kad je pročitala drugi, pokajat se htjela.
Iako moja obitelj prijateljima o Hackeru melje,
nismo toliko ludi da jedemo zelje.
Kad je crn jesenski dan,
čitajte Hacker i ne idite van.
Nakon mnogo tjedana na prvom mjestu Quake 2 je popušio,
ali se Hacker s prvog mjesta nije srušio.

Ivan Vučak, Rijeka.

Marko Štefanec, Rijeka *(pretplata za Alcatraz je sređena)*; Ivan Kovačić, Darda *(kupi World Cup '98!)*; Mario Kotarski, Zagreb *(imamo mi već svojih 10 zapovijedi - zovu se Murphyevi zakoni)*; Marko Štefanec, Rijeka *(štedi kune za Blood 2)*; Otto, Čakovec *(baš si faker, čitaš Hacker)*; Nikola Tanković, Istra *(olejtrvaz man es u ivalg)*; Aron Mišerda, Split *(prodavačica: "možete poljubiti mladu")*; Buki, Trpinja *(hvala na portretu)*; Danko Pešut, Karlovac *(pozdravlja te Patrik, autor Starcraft knjižice)*; Goran Petrović, Split *(još uvijek stojimo iza naše ocjene Starcrafta)*; Ivan Šoštar, Stubičke Toplice *(I want it all, huh?)*; Petar Kornelije, Maruševec *(nice try, ali i naši recenzenti si moraju kupovati novi hardver)*; Jakov Fuštin, Zagreb *(thx na ponudi, ali trenutačno imamo dovoljno ljudi)*; Hrvoje Kuntić, Kr. Toplice *(su ti skinuli gips?)*; Marko, Zagreb *(razveselit će te rješenje Rivena u Hacker Plusu)*; Antonio Ursić, Dubrovnik *(vidimo se u "Virusu")*; Branimir, Sesvete *(borba sa Sonyjem još uvijek traje)*; Mato Paljetak, Zagreb *(šteta što ne kužimo klingonski)*; Matija Matoković, Požega *(dobrodošao u svijet igara)*; Andrija Ražnatović, Zagreb *(sljedeći put ćemo biti precizniji)*; Saša Horvat, Zagreb *(nama je glad because ti se sviđa new koncepcija Hackera)*; Denis Zaić, Zagreb *(drago mi je da si u našem slučaju odstupio od svog pravila i ipak nam napisao pismo)*; Luka, Zagreb *(si nabavio Forsaken?)*; Miljenko Šuperak, Dubrovnik *(Miljac, Kvejk je spušio svoje!)*; Matija Petrinić, Zagreb *(ček aut pikčrz of sam of aur rivjuvrz)*; Gagula Dražen, Zagreb *(adios Amiga?)*; Vanja iz Poreča *(traži službu pretplate na redakcijske brojeve telefona i oni će riješiti problem s iskaznicom Hacker Cluba)*; Marko *(nema, niti će biti PC verzije Gran Tourisma i Tekkena 3)*; Dark Templar *(nemamo pojma što ne štima s Unrealovim editorom)*; Dražen Stojčević *(mogli bismo tvoj uradak pretvoriti u kazališni komad)*

NOVOSTI



Izgubljeni, ima nas još..

Polako je i ljeto prošlo, završavaju godišnji odmori i sve se ponovno vraća u normalu, reći će mnogi među vama. Ipak, to je potpuno netočna tvrdnja jer, tek što su se vratili sa svojih zasluženih odmora, ljudi iz industrije računalnih igara odmah moraju krenuti u novu utrku. Izgubljeni u prostoru i vremenu, nastoje što bolje sklepati prezentacije svojih najnovijih proizvoda ne bi li ih što uspješnije prikazali na ovogodišnjem ETCS-u i time skrenuli pozornosto na njih i, dakako, stekli naklonost igrača. No, ove godine na ETCS-u se neće pojaviti par većih tvrtki koje drže da su svoj prezentacijski posao dobro obavile na E3-u te nema smisla trošiti novac na stvari od kojih će biti vrlo malo ili nimalo koristi. Srećom, dio našeg i vašeg Hacker tima odlazi vrlo skoro u London i već u sljedećem broju izvijest će vas o svim važnijim događanjima s te druge po veličini svjetske konvencije računalne zabave. Zabilježen je još jedan trend u svijetu elektronske zabave, i to baš ovaj mjesec nakon ljetnih odmora: zabilježena su brojna odgađanja već godinama očekivanih naslova. Tako je Ion Storm po tisućiti put odgodio Daikatanu za početak sljedeće godine, Sierra je nakratko odgodila završavanje svoje mistične avanture Gabirel Knight 3 dovođenjem potpuno novog producenta. Osim njih, i Electronic Arts je za mjesec-dva pomaknuo izlaske nekih novijih naslova, što zapravo nimalno ne iznenađuje jer je takav način marketinga, čini se, postao standard, nažalost, vrlo neugodan za igrače koji željno očekuju svoje odavno favorizirane naslove. Dobra strana u svemu tome je što nije daleko do Božića, kad bi se većina igara odgađanih iz sumnjivih, marektinških razloga trebala konačno preplaviti tržište. Strpite se još tih nekoliko mjeseci, i dotad uživajte čitajući nove brojeve Hackera.

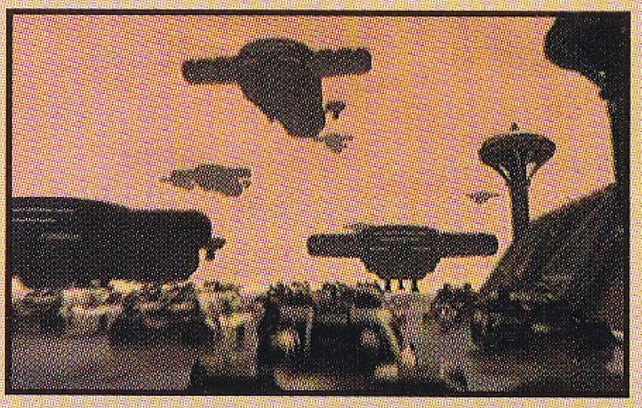
Damir Đurović

HACKEROVA TOP LJESTVICA NAJAVA

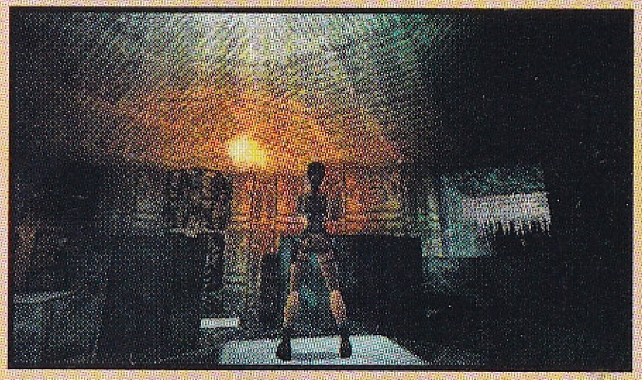
Top ljestvica trenutačno najiščekivanijih igara nije se značajno promijenila, jedino smo zabilježili ispadanje Daikatane jer je ponovno odgođena.

1. Dune 2000 (Westwood)

Dan- dva prije završetka ovog broja dobili smo neslužbenu informaciju da je Dune 2000 otišao u zlatno izdanje. Znači, igra je završena, sada se samo čeka da izdavač obavi svoj posao umnožavanja i pakiranja.



2. Tomb Raider 3 (Eidos)



3. Tiberian Sun (Westwood)

4. Sim City 3000 (Electronic Arts)

5. Sin (Activision)

6. Descent 3 (Interplay)

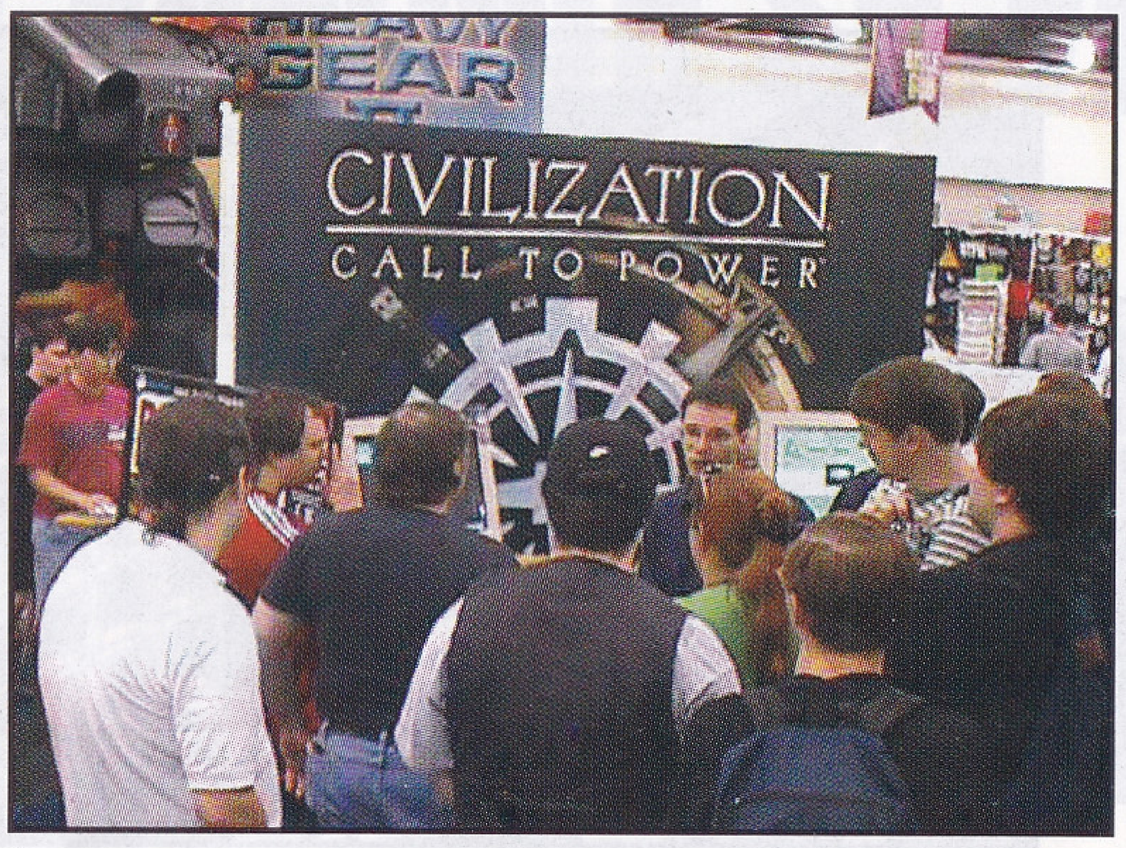
7. Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)

8. Duke Nukem Forever (3D Realms)

9. Tresspasser (Dreamworks Interactive)

10. Alpha Centaury (Firaxis)

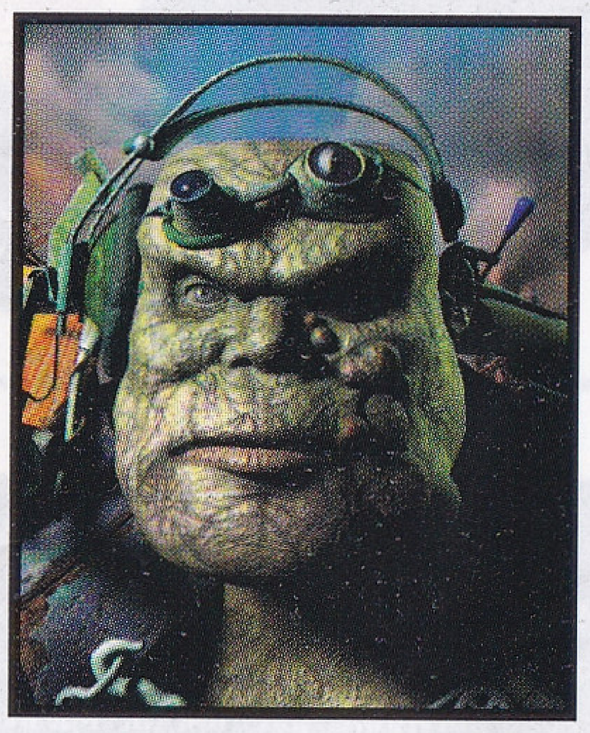
SADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJ







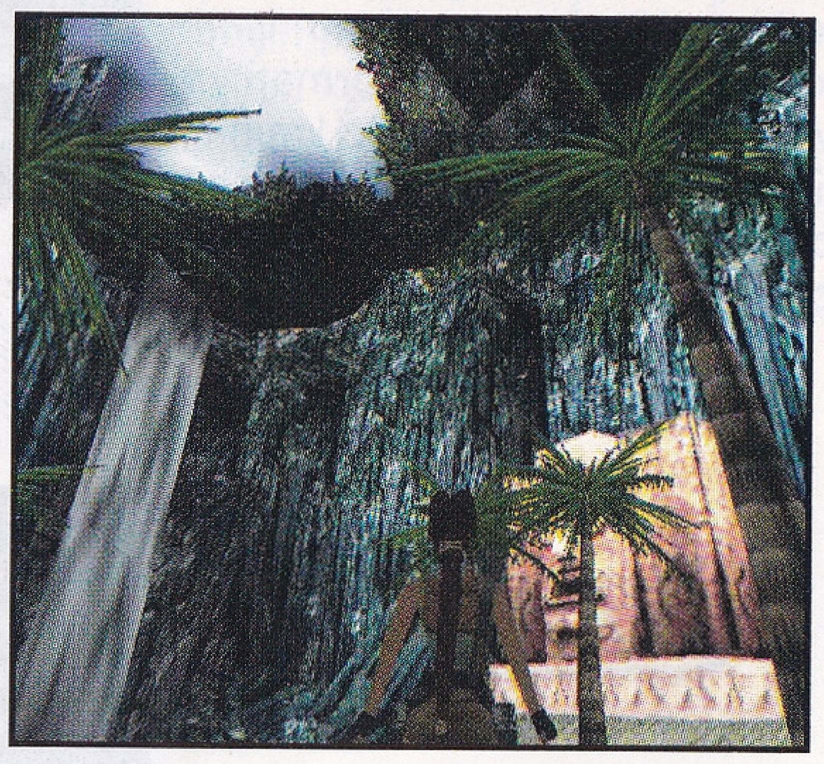




IZDVAJAMO



HACK EXCLUSIVE 9/98

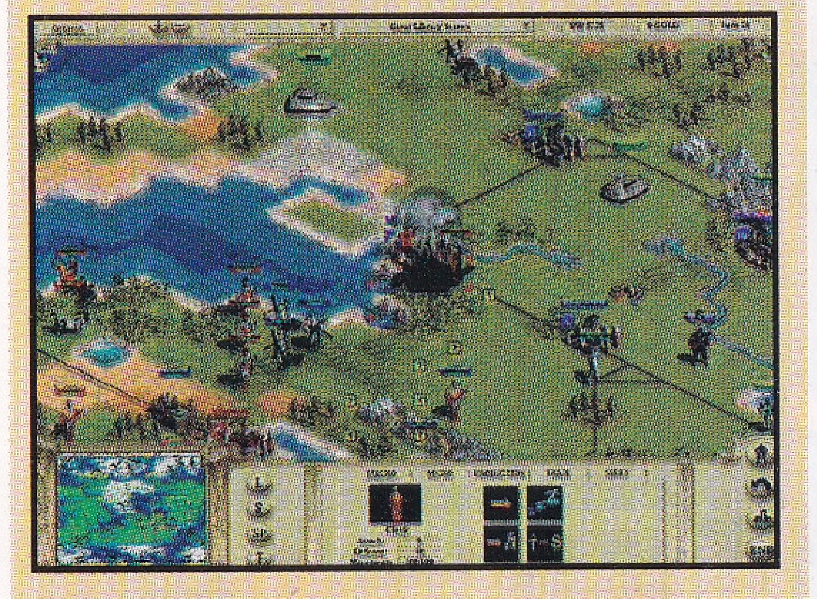


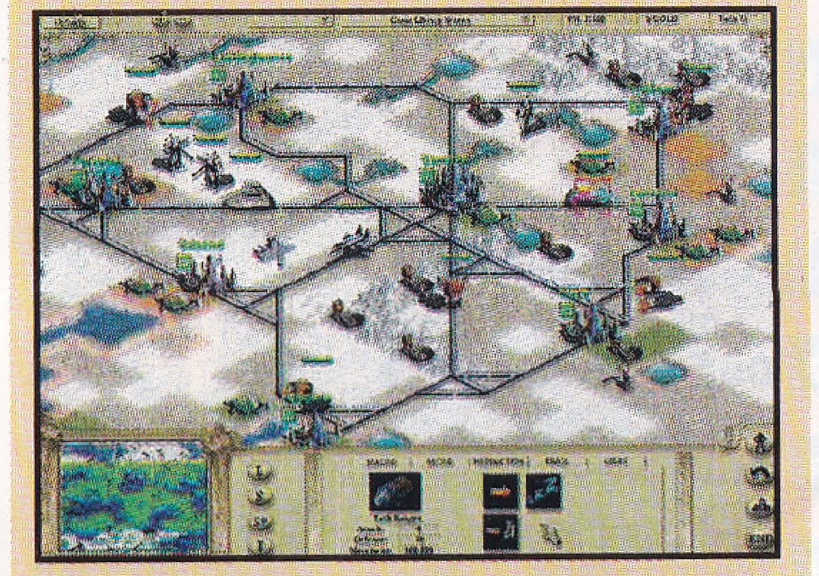
INFO

Posljednje vijesti: Activision službeno o trećem Quakeu Activision je dao službenu izjavu da će izdati novi nastavak Quakea koji će se zvati Quake 3 Arena. Takođ su potvrdili da će igra rabiti sasvim novi grafički engine. U izjavi se ne spominju ostali elementi igre pa se još uvijek ne zna hoće li igra biti napravljena samo u multiplayer verziji, kako je to prije bilo najavljivano.

Riješene nesuglasice oko Civilizationa

Konačno je raspleten sudski spor oko prava na licencu za Civilization, svima dobro poznatu strategijsku igru. Tri suprostavljene strane, Activision, Microprose i Avalon Hill, došle su do jedinstvenog rješenja kojim Avalon kompletnu licencu za proizvodnju igara utemeljenih na Civilizationu predaje Microproseu, a Activision dobiva pravo izdati svoju skoro završenu igru Civilization: Call to Power pod uvjetom da je izda pod jednokratnom licencom za čiju je uporabu dobio prava od prije spomenutog Microprosea. Call to Power na igraćoj scenu trebao bi izaći tijekom jeseni.





Nakon rješenog sudskog spora, pitanje je jedino koje će novine unijeti Activision u novi Civilization ne bi li ga učinio koliko-toliko boljim i zanimljivijim od svojih prethodnika.

INFO

Igra koja će uzdrmati vašu omiljenu konzolu

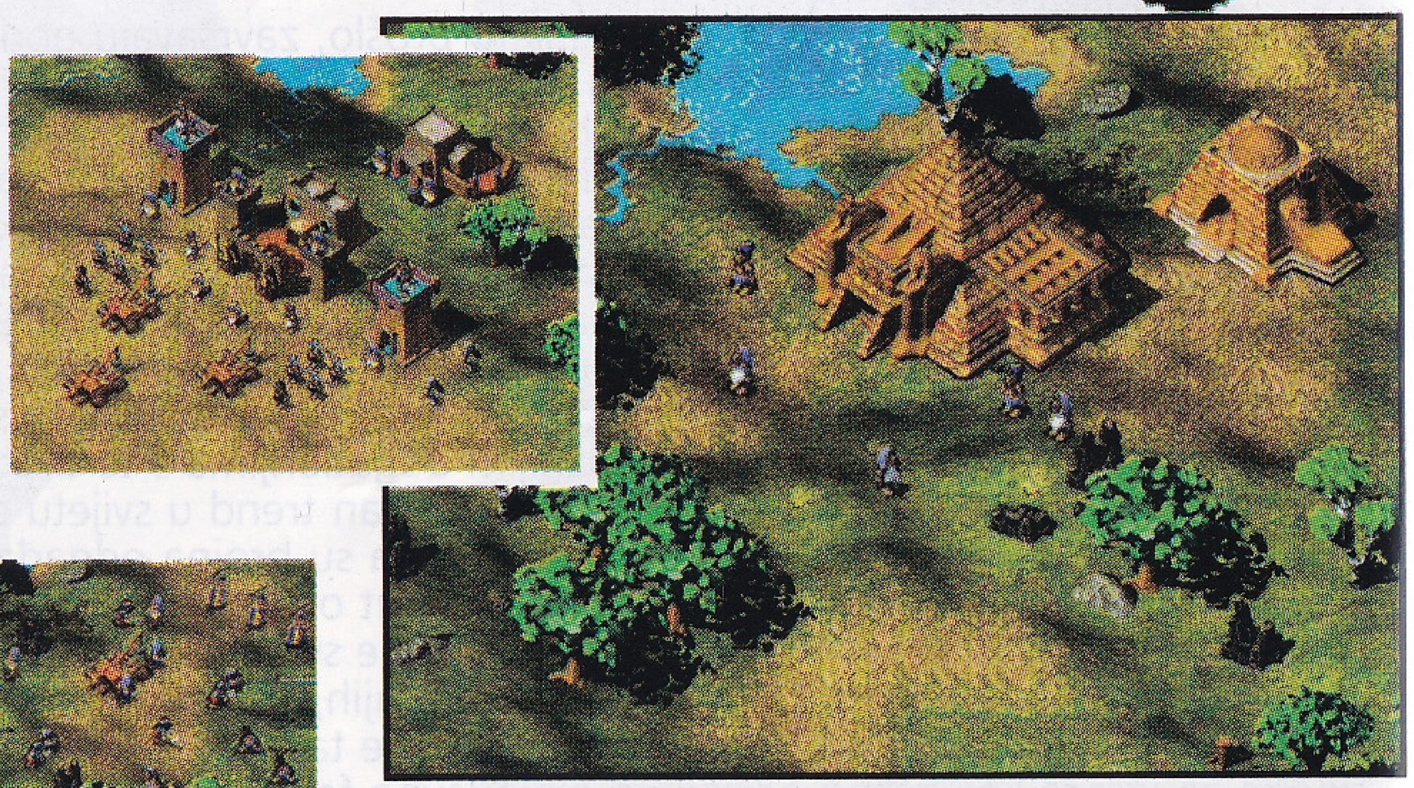
Nakon objave da će Activision prebaciti svoju hit 3D FPP pucačinu Quake 2 na Nintendo 64, vlasniku Playstationa, Sonyju, nije dugo trebalo da poduzme mjere zaštićivanja vlastitog tržišta - nedavno se dogovorio s Activisionom o prebacivanju Quakea 2 i na Playstation konzolu. PSX verziju ove izvrsne 3D pucačine, čije vrijeme ipak prolazi pojavom novih znatno boljih igara tog žanra, krasit će neke osobine koje PC i Nintendo 64 inačice nemaju, što bi mogao biti još jedan od razloga za njenu kupnju. Quake 2 će uzdrmati vašu omiljenu kozolu do krajnjih granica, što će biti još jedan od načina kojim će Playstation potvrditi svoju kvalitetu.

Naseljavanje treći put



Tri su boga, Jupiter, Horus i Chi'ih-Yu, tijekom proteklih stoljeća vladanja polako počela gubiti svoju nekoć golemu moć. To je strašno razljutilo Njega, boga svih bogova, koji je odlučio oprositi im posljednji put nemar pruživši im još jednu šansu za opstanak. Naredio im je neka izaberu najbolju skupinu svojih ljudi i krenu u međusobnu i odlučujuću bitku za prevlast, odnosno za vlastiti opstanak. Tako nekako počinje priča najnovijeg, trećeg, nastavka iznimno popularnog i zabavnog Settlers serijala koji je svoju premijeru doživio na Amigi u doba kad je to bilo računalo broj jedan za dobru zabavu. Kao što ste iz uvodne priče da zaključiti, na izbor će vam biti ponuđene tri zaraćene rase (Rimljani, Egipćani i Azijaci) u tri različite kampanje. Velika je pozornost, kao'i u prijašnjim nastavcima, posvećena igrivosti i kvalitete grafike. Settlersi 3 su posebni još po nečemu: konačno će, prvi u serijalu, pružiti jednako dobru podršku za multiplayer igranje preko LAN-a ali i Interneta pomoću posebnog Settlers 3 servera koji je zasad u fazi testiranja. Blue Byte je pripremio još jednu izvrsnu, vrlo simpatičnu igru, no na polju inovacije od novih Settlersa ipak nemojte previše očekivati.

Osim u priči, i tijekom same igre bogovi imaju značajnu ulogu te je bolje ne ljutiti ih, ili....

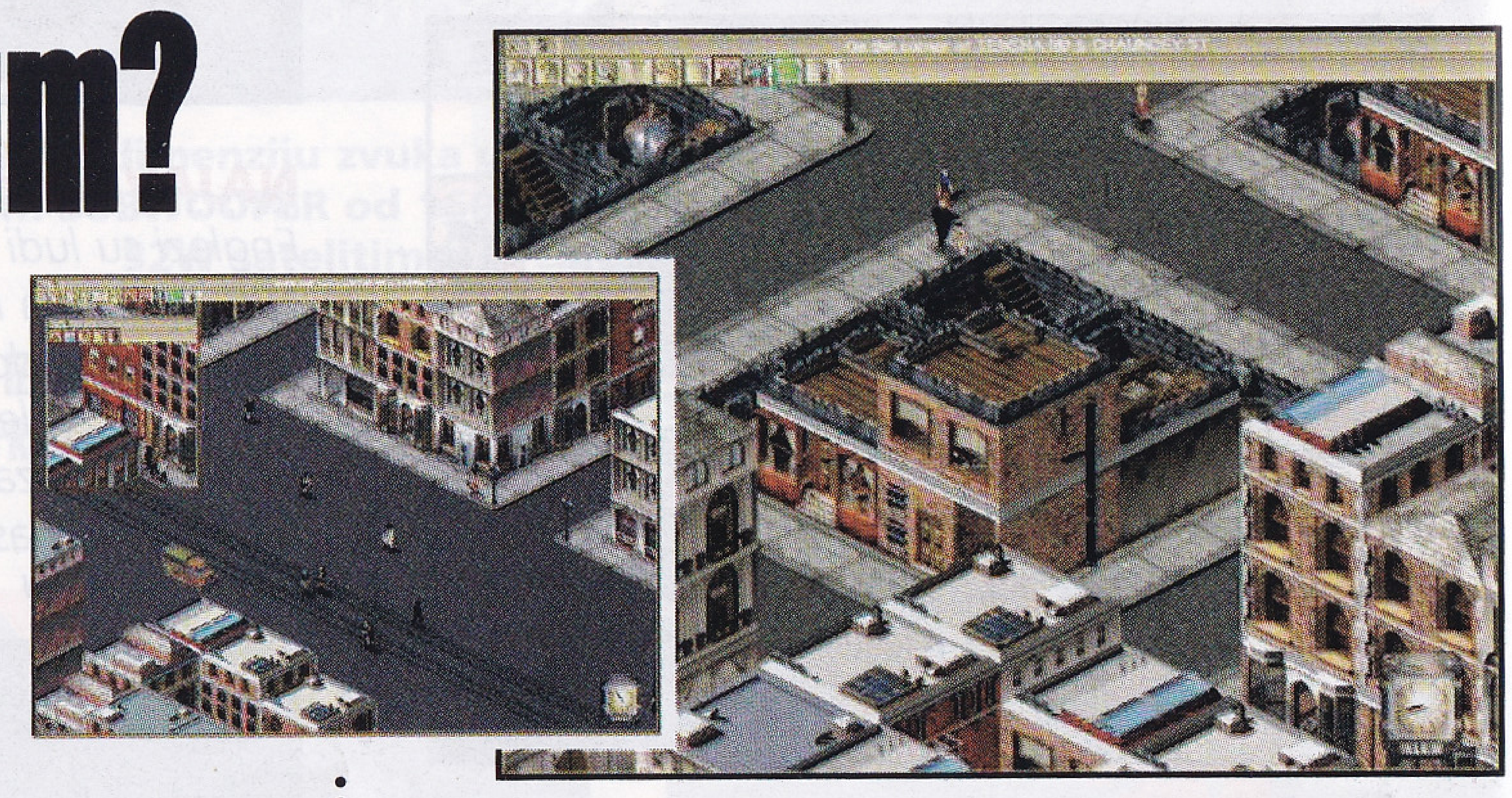




Tri rase u igri međusobno se razlikuju po izgledu ali i po niz drugih za igru značajnih osobina.

Settlers 3	
Proizvođač	BLUE BYTE
Izdavač	-
Žanr	strategija
Izlazi	zima 1998.
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Jeste li ikada poželjeli postati mafijaški kum?



Postanite gospodarom ulica na miroljubiv način, ili koji drugi.

Ako je odgovor potvrdan, onda je nova Hot Houseova strategija igra koju vaša gangsterska duša ne smije propustiti. U Gangsters: Organized Crimeu nastupate u ulozi jednog od četvorice mafijaških gazda i uporabom visokointelektulanih sposobnosti borite se za prevlast na ulicama uzavrelog grada New Temperancea. Povijesna pozadina smještena je u rane tridesete ovog stoljeća, u doba američke prohibicije, razdoblje prepuno gangsterskih obračuna i borbi za ekonomsku prevlast. Da biste postigli konačni cilj igre, neometano kontroliranje cjelokupnim područjem New Temperanca, poslužit ćete se brojim poznatim i već iskušanim mafijaškim metodama iznuđivanja, kocke, prostitucije, podmićivanja, te ostalim ilegalnim poslovima koji svakom pravom mafijaškom vodi znače više nego vlastiti život. Svaki aspekt Gnagstersa je detaljno razrađen, određivanje žanra ove igre završava na mješavini strahovitih detalja menadžerske simulacije i zanimljivih borbi i događaja vrhunske strategije. Prije početka razvoja igre, njeni su se tvorci na različite načine pripremali za što bolje ocrtavanje osobina povijesnog razdbolja kad su gangsterski okršaji bili dio svakidašnjice ili tek jedna od novinskih senzacija. Kao glavni izvor brojnih detalja u igri ponajviše su poslužili deseci crno-bijelih filmova gangsterske tematike što su ih ljudi iz Hot Housea pregledavali nekoliko desetaka puta ne bi li Gangsters: Organized Crime učinili što autentičnijim i zanimljivijim proizvodom. Dobra ideja i, najvažnije, igrivost glavni su aduti mogućeg velikog uspjeha ove igre.



Gangsters: Organ. Crime	
Proizvođač	HOT HOUSE CREATIONS
Izdavač	EIDOS INTERACTIVE
Žanr	strategija
Izlazi	zima 1998.
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

INFO PLUS

Ritual se priprema za nastavak Sina

Ritual Entertainment nedavno je unajmio poznatog umjetnika i crtača stripova Johna Mullera koji će svoj talent pokazati radeći na Sinu 2, čime Ritual zapravo neslužbeno potvrđuje početak razvoja ove igre.

Uskoro ugodnije igranje Unreala

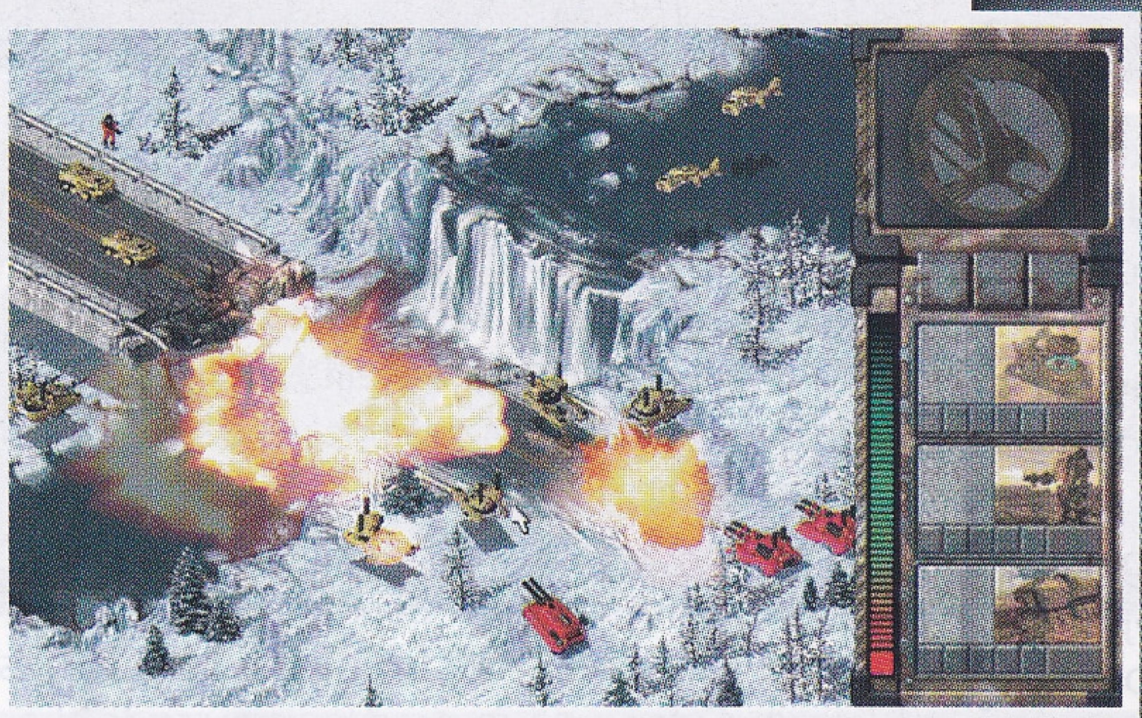
Epic Megagames izdao je beta verziju patcha koji omogućuje igranje Unreal preko Open GL podrške što mu na nekim 3D karticama znatno poboljšava učinkovitost. Verzija u finalnom obliku trebala bi se pojaviti idućih tjedana.

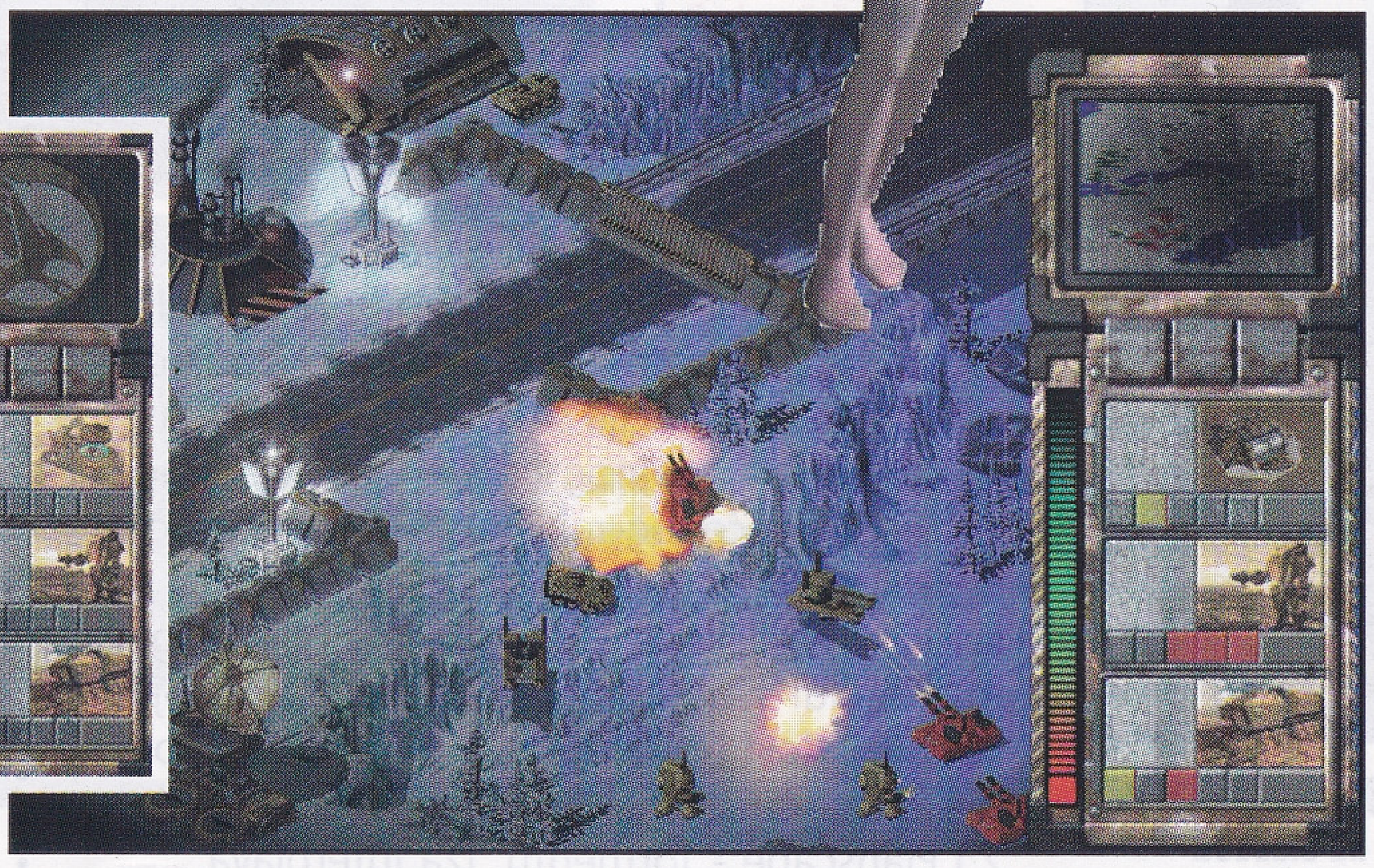
VIJEST MJESECA!VIJEST MJESECA!VIJEST MJESECA!

Electronic Arts prigrabio Westwood

Izdavački div Electronic Arts povukao je još jedan neočekivan potez obja- vivši kupnju Westwooda, jedne od vodećih izdavačkih kuća. 1225 milijuna dolara naći će se u džepu ne baš dobrostojećeg Virgina. Kupnjom Westwooda, EA je dobio i prava na izdavanje skoro završenog Lands of Lorea 3 i Comand&Conquer: Tiberian Suna kao i na daljnu proizvodnju njihovih nastavaka, čime će proširiti svoje tržišta, ali i povećati svoj bankovni račun. Svi pravni poslovi oko kupnje Westwooda bit će završeni do kraja mjeseca, kada sve buduće proizvode ovog briljantnog proizvođača možemo očekivati s EA-ovim logoom.



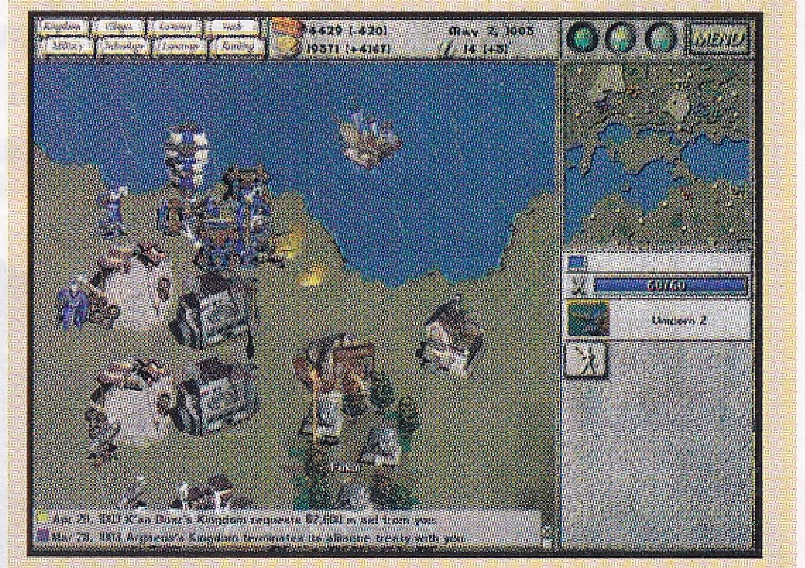




Kupnjom Westwooda, EA dobiva prava na daljni razvoj dvaju vrlo uspješnih serijala, Lands of Lore i Comand&Conquer.

Besplatno je dobro

Manji broj tvrtki je posljednih mjeseci počeo oduševljavati igračke krugove izdavanjem mnogobrojnih, različitih i besplatnih dodataka za svoje već objavljivane igre. Interactive Magic takav pristup produživanju zanimanja za vlasite proizvode još je više povećao izdavanjem cjelovitog add-ona Seven Kingdoms: Ancient Adversaries za istoimenu igru. Donedavna smo takve proizvode mogli jedino kupiti kod nekog lokalnog distributera i za to izdvojiti 200- 300 kuna, no srećom i pameću nekih tvrtki poput Inetractive Magica takav bi trend ovim potpuno besplatnim add-onom mogao biti prekinut. Ancient Adversaries ponudit će vam više nego dovoljno noviteta; uz sedam orginalnih, u ovom add-onu nalaze se čak tri nove nacije (Zulu, Mughul, Egyptian) različitih obilježja (s posebnim jedinicama, građevinama) te petnaest scenarija na novim vrstama terena. Dotični add-on možete pronaći na njegovom službenom web siteu http://www.imagicgames.com/7kaa/ . Za njegovo igranje potrebna vam je, dakako, orginalna verzija standardnog Seven Kingodmsa ali i ako je nemate, Interactive Magic se pobrinuo te oba proizvoda (Seven Kingdoms igru + Ancient Adcersarie add-on) možete kupiti po cijeni samog orginala; znači, add-on dobivate besplatno. Bilo kako bilo, uživajte!.



Cyberlore se vraća na scenu

Posljednja dva Cyerloreova naslova bila su igre iz Deadlock serijala kojima nitko nije bio previše oduševljen te je ražalošćeni proizvođač pokupio uglavnom negativne kritike. No dečki iz Cyberlorea ipak nisu dugo oča- javali, prihvatili su se posla na nečemu malo drugačijem, fantazijskoj strategiji Majesty. Osim stvarno kvalitetne grafike, igra bi trebala donijeti niz inovativnih zahvata u strategijskom žarnu unošenjem nekih laganih RPG elemenata, što će joj dati sasvim novu dimenziju interakcije i zanimljivosti. Ako ovaj put Cyberlore obavi kompletan posao onako dobro kao što je krenuo na početku, konačno ćemo i iz njihovih ruku dočekati proizvod dostojan našega novca, a ne neko drugorazredno smeće.





Majesty je kvalitetom izvedbe vizualnog dijela daleko ispred prijašnjih Cyberloreovih ostvarenja.

Majesty	
Proizvođač	CYBERLORE STUDIOS
Izdavač	RIPCORD GAMES
Žanr	strategija
Izlazi	proljeće 1999.
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

INFO

Microprose odbacio Guardians: Agent of Justice

Da su za Microprose nastupile teške financijske nedaće, potvrđuje i nedavno odgađanje skoro završene igre Guardians: Agents of Justice te otpuštanje tridesetak kreativnih ljudi iz njihova studija u Austinu. To su uistinu teški trenuci za ovako proslavljenu tvrtku koja je nekoć bila u samom vrhu industrije računalnih igara proslavivši se legendarnim igrama poput Civilizationa, Colonizationa i sličnih. No, prisjetimo se, onda je za nju radio jedan od svjetski najpoštovanijih i najsposobnijih producenata i dizajnera računalnih igara Sid Meir. Kakvu će sudbinu na kraju doživjeti Microprose ne znamo, no ako se malo pomući, mogao bi se pomoću nekih svojih novijih naslova ponovno probiti na tržište i zauzeti mjesto među vodećima.

Nigtlong se privodi kraju

Team 17-ova prva avantura Nightlong: Union City, koja nastaje u suradnji s talijanskim Trecisionom, u završnoj je fazi ravoja te bi se, prema službenoj izjavi, trebala naći u listopadu na tržištu.

Još jedan bod za LithTech

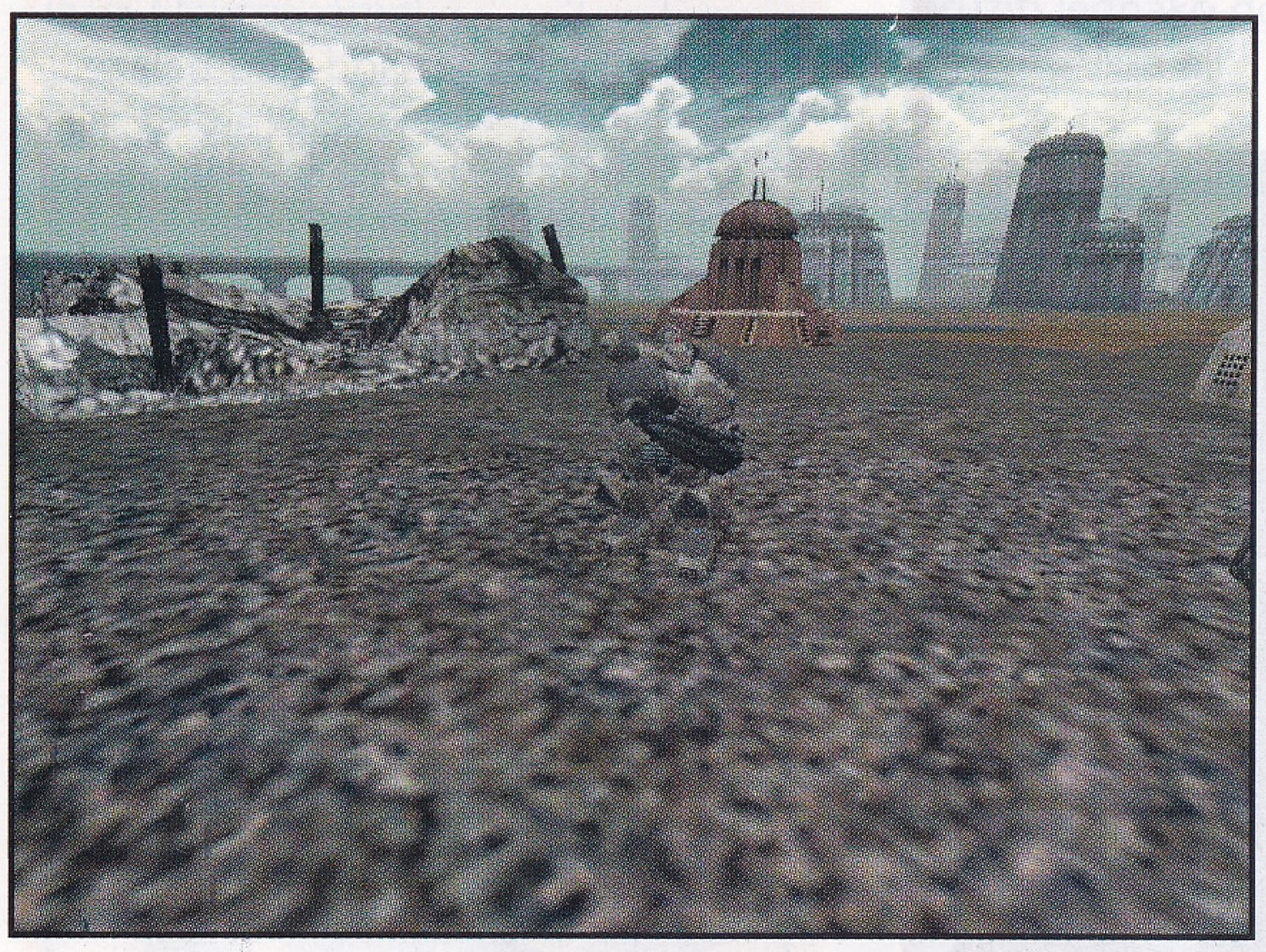
Tvrtka IcePick Games svrstala se među malu ali rastuću skupinu proizvođača koja je za proizvodnju svojeg naslova licenirala Monlithov LithTech engine, inače rabljen pri proizvodnji Blooda 2. Zasad nisu poznati neki veći detalji o IcePickovoj igri.

INFO PLUS

Posljednje vijesti: Interactive Magic i Topware surađuju Poznata izdavačka kuća Interactive Magic potpisala je trogodišnji ugovor s vodećim njemačkim proizvođačem i izdavačem Topwareom. Tim ugovorom Interactive Magic dobiva pravo na izdavanje i distribuciju niza Towareovih naslova uključujući igre Knights&Merchants i Robo Rumble koje bi se trebale pojaviti na tržištu do kraja ove godine.

GenCon 1998





Activision se na konvenciji posebno predstavio svojim novim nastavkom u Heavy Gear svijetu za kojeg, bez obzira na slabosti jedinice, sve više i više raste zanimanje.

Ako je za ljubitelje elektronske zabave glavni događaj godine E3, za ljubitelje svih vrsta SF i fantasy igri to je GenCon. Dok je E3 više poslovno orijentiran, GenCon je uvijek bio više posvećen posjetiteljima, tj. igračima. Tako je i ove godine sve završilo neprospavanim noćima: isprobavajući neku od najnovih RPG igara, mogli ste se ludo zabaviti ta četiri dana. Iako je ovogodišnji GenCon bio među najvećim dosad, elektronske igre su još uvijek zauzimale tek njegov manji dio, iako se posljednih godina počeo bilježiti lagani porast njihova pojavljivanja na ovoj poznatoj konvenciji. Među većim tvrtkama istaknuli su se dobro poznati proizvođači SF i fantasy igara na čelu s Interplayem, koji je tijekom konvencije službeno otvorio vrata svog novog razvojnog odjela Black Ise Studios strogo posvećenog razvoju RPG igara po čijoj je kvaliteti Interplay vrlo poznat. Interplay se javnosti predstavio četirima zanimljivim igrama, Baldur's Gateom i Falloutom 2 - o kojima smo već dosta pisali te novim naslovima o kojima se dosad nešto manje znalo, Mordoru 2 i Planscape - Tormentu. Iza Interplaya, odmah je slijedio Activision koji je na konvenciji upriličio ekskluzivnu prezentaciju svoje nove Civilization igre Call to Power (već spomenute na stranicama ove rubrike). Osim Civilizationa, Activisionovci su predstavili i uznapredovale verzije Heretica 2 i Heavy Geara 2 kojima su posjetitelji bili više nego oduševljeni. Među nazočnima našla se Sierra, predstavivši igru Returnt to Krondor, Microsoft koji se uključio u nadmetanje s online RPG igrama svojim naslovom Asheron's Call te Westwood s trećim nastavkom Lands of Lorea. Čini se da je pred nama razdoblje vrlo bogato kvalitetnim RPG igrama među kojima će svatko naći nešto za sebe. Do sljedećeg GenCona....

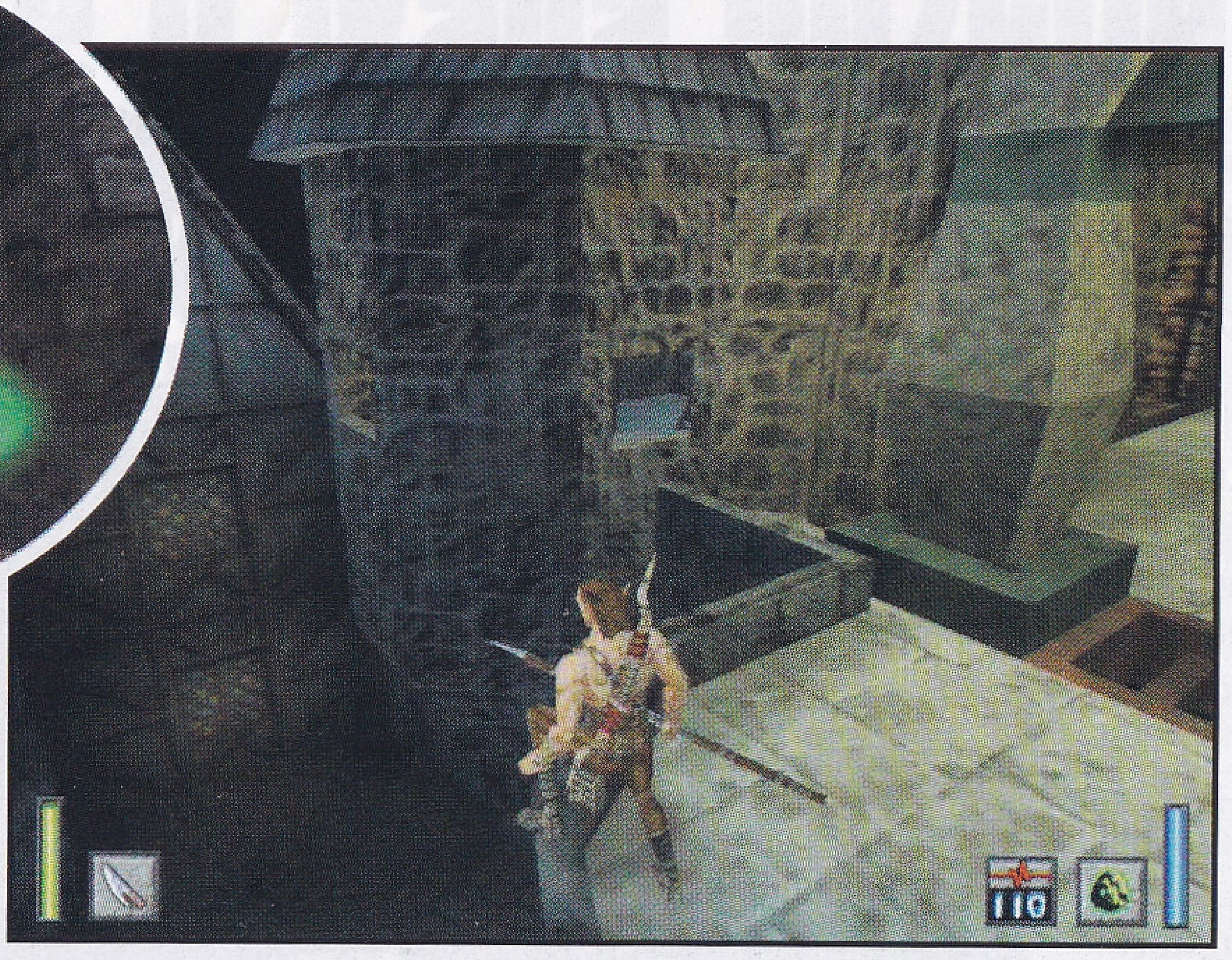


Activision ponovno širi utjecaj

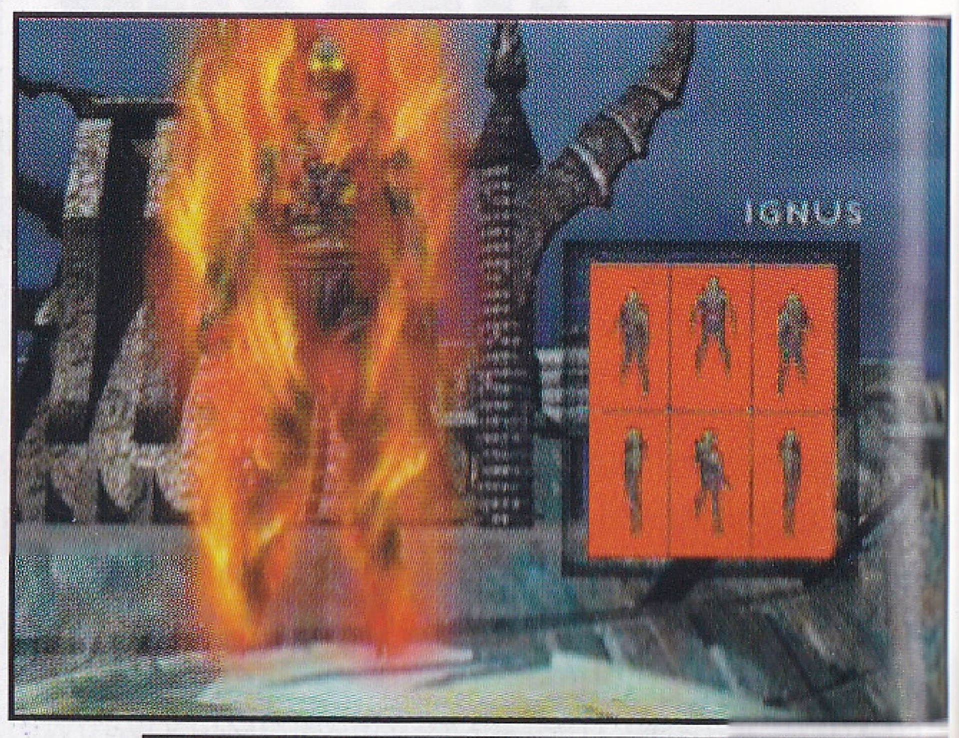
Željnji još većeg udjela na tržištu, Activisionovci su prigrabili još jednu proizvođačku tvrtku, Head Games, kojom će proširiti svoj tržišni utjecaj i na druge, dosad u njihovim proizvođačkim linijama slabije zastupljenje žanrove (ponajprije raznovrsne simulacije sportova). Head Games je inače poznat po naslovima kao što su Zebco Pro Fishing 3D, AMF Pro Bowl 3D, Ducks Unlimited, DuckHunter Pro, MasterCraft Extreme Watersports i brojnim drugima, od kojih su neki već izašli a neki su u završnoj fazi priprema za izlazak na tržište. Activision je ovim potezom zaradio još jedan marketinški plus koji bi samo potvrdio njegov već ionako visoki položaj u nadmetanju s velikim izdavačkim tvrtkama.

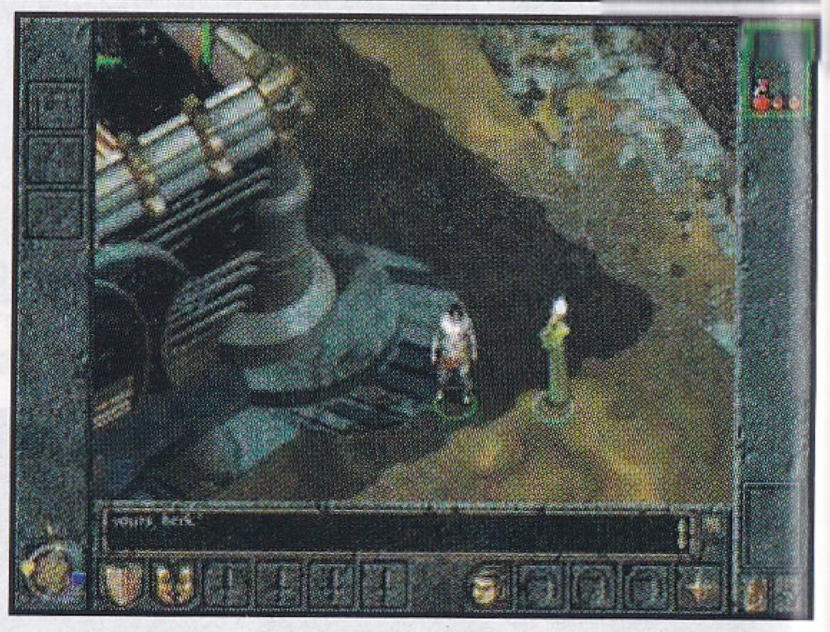
ACTIVISION





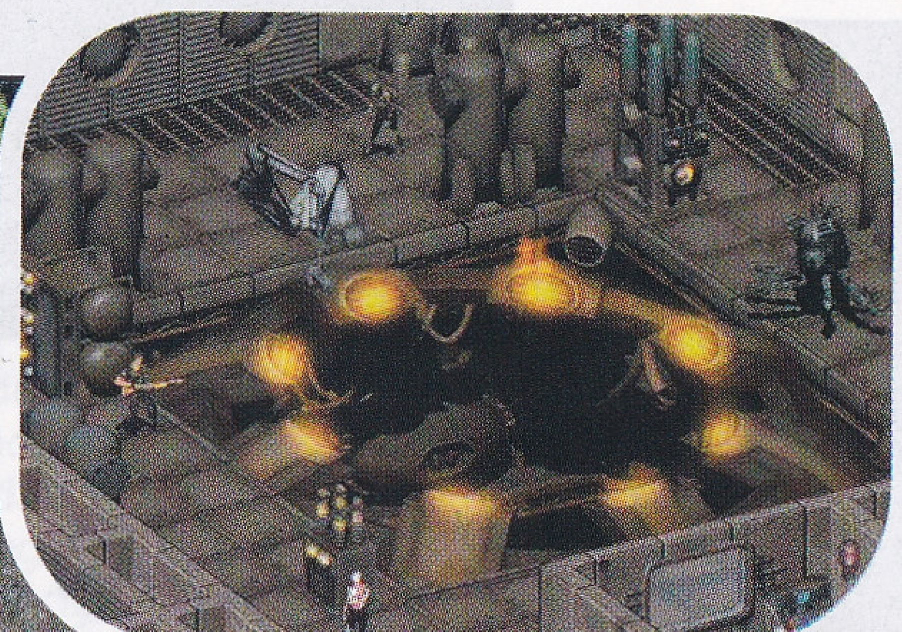
Ravenov Heretic 2 iskoristio je Quakeov engine do maksimuma i dodao mu poveći broj fantastičnih efekata.





Na ovogodišnjem je GenConu prvi put javnosti predstavljen novi projekt Interplayevog RPG odjela, Planescape - Torment.





Za velike obožavatelje Interplayevih RPG igara uskoro stižu dvije poslastice, Fallout 2 i Baldur's Gate.

INFO PLUS

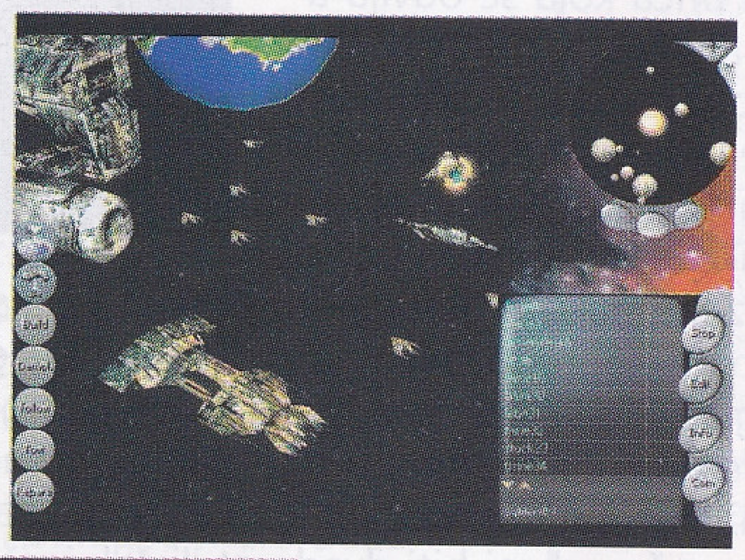
Creative dobiva potporu
Tri vodeće izdavačke kuće, Activsion, Electronic Arts i DreakmWorks, objavile su da kane u nekim svojim budućim naslovima podržati Creativovu novu enviromental audio platformu koja se, zasad, nalazi u njihovoj najnovijoj zvučnoj kartici Sound Blaster Live a trebala bi biti implementirana i u niz drugih koje će se pojaviti krajem ove i početkom sljedeće godine.

Microids službeno za Nintendo 64
Nintendo je potvrdio da je svrstao francusku tvrtku Microids u redove službenih Nintendo 64 proizvođača igara, čime je još jednom potvrđena kvaliteta niza uspješnih Microidsovih naslova.

Nema ograničenja

Slabopoznati francuski proizvođač računalnih igara Vibes pokušat će se probiti na tržište svojom prilično intrigantnom igrom, multiplayer strategijom Mankind. Radnja igre odvija se u otvorenom svemiru gdje se kao jedan od vođa galaksije nadmećete sa stotinima igrača ne biste li proširili svoju vlast na svemirske kolonije. Očekuje se da će Mankind dostići sve standarde koji trenutačno vladaju u ovome žanru, no posebno će se izdvojiti svojim, kako proizvođači kažu, neograničenim brojem igrača koji će ovisiti jedino o mogućnosti servera preko kojeg teče komunikacija.







Mankind	
Proizvođač	VIBES
Izdavač	-
Žanr	multiplayer strategija
Izlazi	koncem 1998.
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Ostvari li Vibes obećanje o neograničenom broju igrača, Mankind bi mogao postati jedna od vodećih on-line igara.

Ninje i samurai

Tenchu	
Proizvođač	ACQUIRE
Izdavač	ACTIVISION
Žanr	strategija
Izlazi	jesen 1998.
Platforme	☐ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Pogledali ste nekoliko istočnjačkih ninja filmova ostavši oduševljeni brzinom i spretnošću podivljalih momaka u crnom koji još ispuštaju i čudne zvukove? Ako je tako, i ako ste vlasnik Playstation konzole, Activisionova igra Tenchu je prava stvar za vas. Kao nekakav specijalni agent iz 16. stoljeća služite se drevnim tehnikama ninji na svom tajnom zadatku da biste razotkrili i "anulirali" tajnu korporaciju koja se bavi "neprimjerenim" poslovima. Igra je napravljena u zanimljivom 3D okružju a krasi je brzina i dobra atmosfera, ako, naravno, volite prije spomenute filmove.

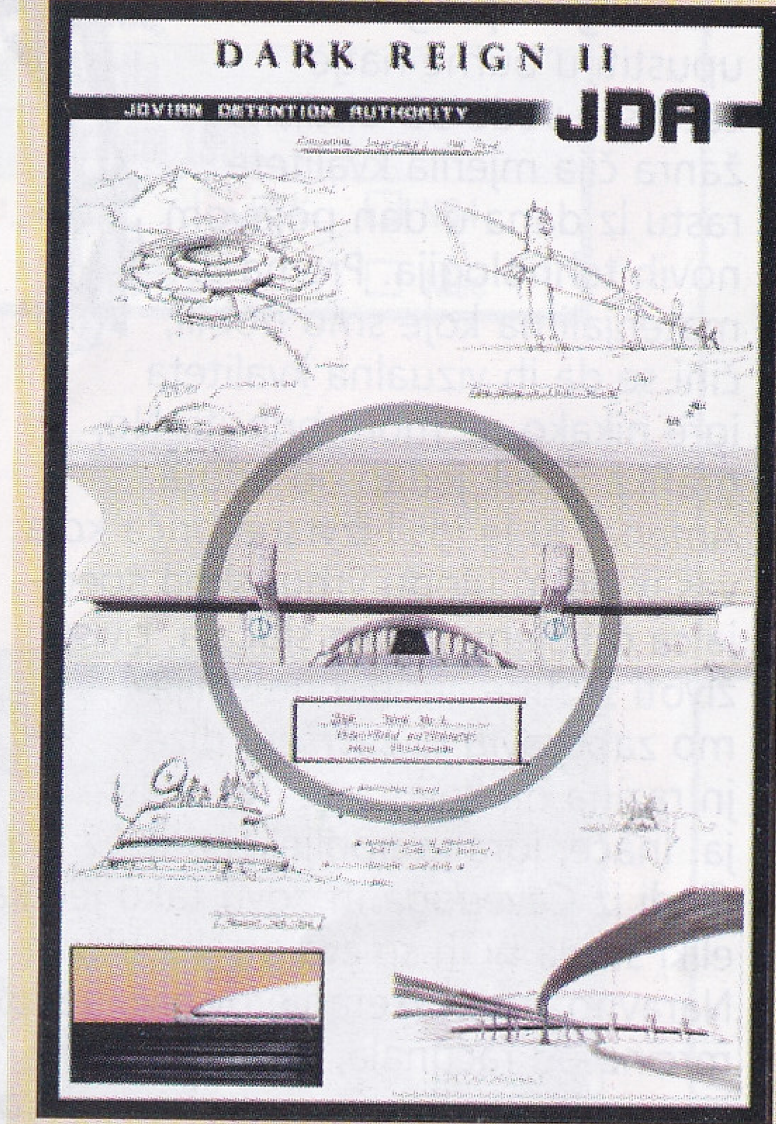


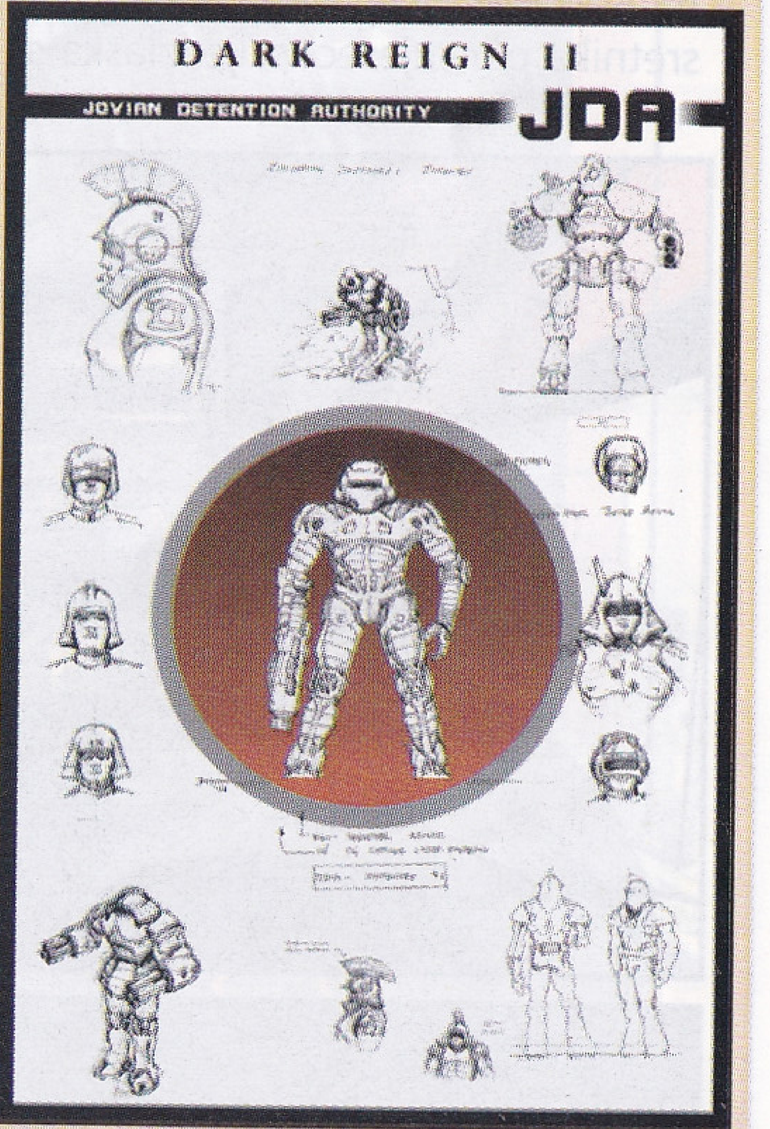


Vaš lik će tijekom igre izvoditi neke vrlo fleksibilne, no pomalo čudne poteze, no nemojmo ipak zaboraviti o kakvoj je igri riječ.

Dark Regin 2 punom parom naprijed

Da razvoj Dark Reigna 2 ide bez ikakvih problema, dokazuju i nedavno objavljene skice iz te igre koje upravo gledate. Grafički će drugi nastavak biti kompletno izveden u 3D tehnici te će, osim normalnog upravljanja jedinicama, postojati mogućnost igranja s nekim od vojnika izravnim pogledom iz prvog lica; poznato zar ne!? Dark Reign 2 bit će prva RTS igra koja će nam ponuditi tu uspješnu kombinaciju, jedino što na nju moramo čekati čak do proljeća..





INFO

Kesmai širi utjecaj na Europu

Kesmai sljedećih mjeseci kani svoj online igraći server Gamestorm proširiti i na europsko tržište. Kako bi bio korak bliže tom cilju, potpisao je ugovor o suradnju s velikim europskim Internet providerom World Online International.

INFO PLUS

Windows NT 5.0 u drugoj fazi beta testiranja

Najnoviji u velikom nizu operativnih sustava Microsofta je Windows NT 5.0. Prema najnovijim informacijama, NT 5.0 je ušao u drugu fazu beta testiranja u koju je uključeno 250.000 ljudi. Prema predviđanjima stručnjaka, NT 5.0 bit će vjerojatno prvi iskorak ka konačnom napuštanju Windows 95/98 serijala i prelasku na 32- bitni NT.

Blizzard potvrdio ukinuće Warcraft Adventuresa

Nakon brojnih peticija koje su kružile Internetom, vjerni obožavatelji Warcrafta ipak su na kraju ostali razočarani - Blizzard je potvrdio prekid razvoja Warcraft Adventursea, mada su napomenuli da kane nastaviti proizvodnju igrara Warcraft serijala.

CAVEDOG SPECIAL

Cavedog Entertainment je proizvođač o kom se u posljednje vrijeme mnogo pričalo i pisalo u stranim medijama, ali i kod nas, a glavni je razlog najava niza zanimljivih projekata što ih ta tvrtka priprema za iduću godinu koji se značajno razlikuju od sada već svima znanog RTS-a _Total Annihilationa_. Pitanje je kako će se _Cavedog_ snaći u ostalim žanrovima. Prema našem mišljenju, više nego dobro.

Amen: The Awakening



Amen: The Awakening je prva u nizu igara kojima *Cavedog* ulazi u svijet novih žanrova jer je dosad uglavnom bio posvećen *Total Annihilationu* i njegovim add-onovima. S njom će se *Cavedogovi* programeri upustiti u burne natjecateljske vode 3D akcijskog žanra čija mjerila kvalitete rastu iz dana u dan pojavom novih tehnologija. Prema materijalima koje smo dobili, čini se da ih vizualna kvaliteta igre nikako ne mora brinuti. No, grafika je tek jedan od aduta *Amena*, tu je još i izvrsna priča koja vas uvodi u ulogu vrhunskog specijalca o kojem, igrom slučaja, ovise životi stotine ljudi, a ne smijemo zaboraviti ni savršeni dizajn razina na kojima se igra odvija. Inače, igra je podijeljena u 17 *aktova* (ljudi iz *Cavedoga* ih zovu tako jer, kako kažu, preveliki su da bi ih se zvalo tek običnim razinama). Naravno, za pokretanje ovakve ljepote trebat će vam mrcina od računala, a Cavedogovci čak jamče da će igra znati iskoristiti sva svojstva novog Pentiuma 2 na 500 MHz, koji bi se trebao naći u rukama nekih sretnika par mjeseci prije izlaska same igre.

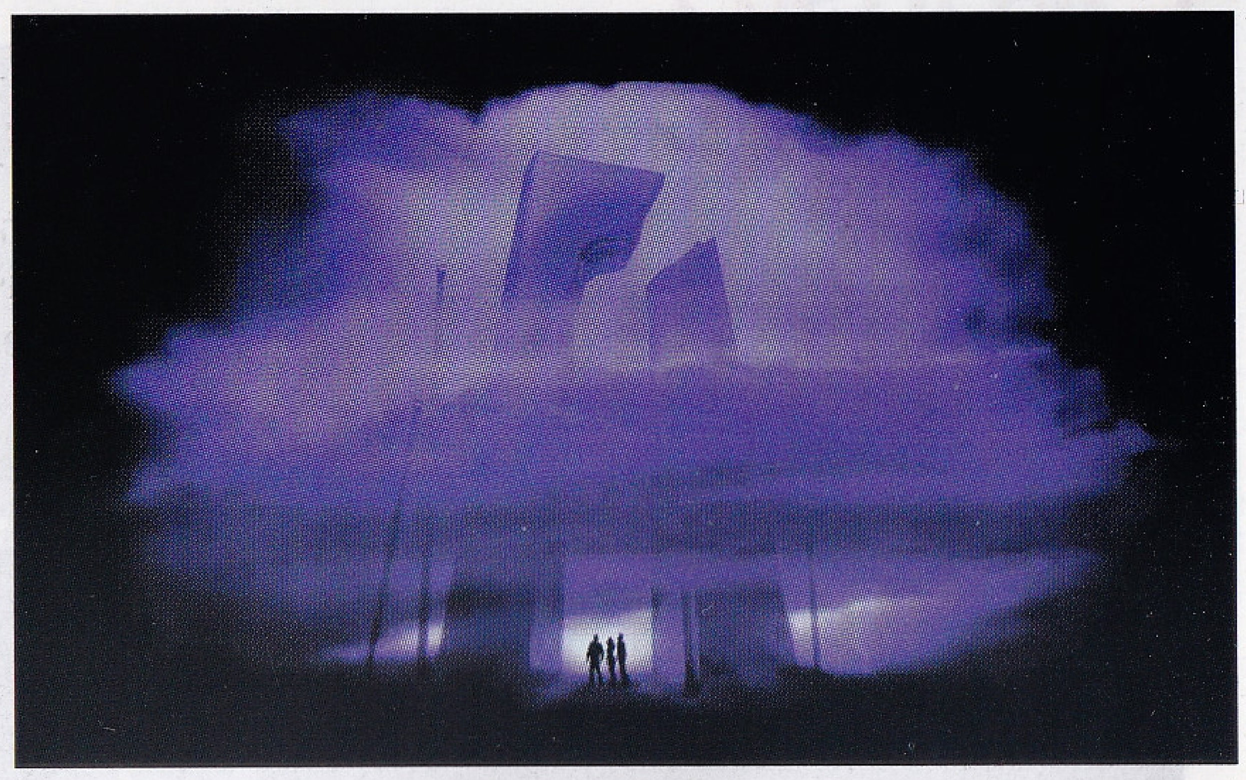




Amen: The Awakening	
Proizvođač	CAVEDOG
Izdavač	GT INTERACTIVE
Žanr	akcija
Izlazi	sredinom 1999.
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Strahovito visoka razina detaljnosti učinit će Amen jednom od tehnički zahtjevnijih igara sljedeće godine

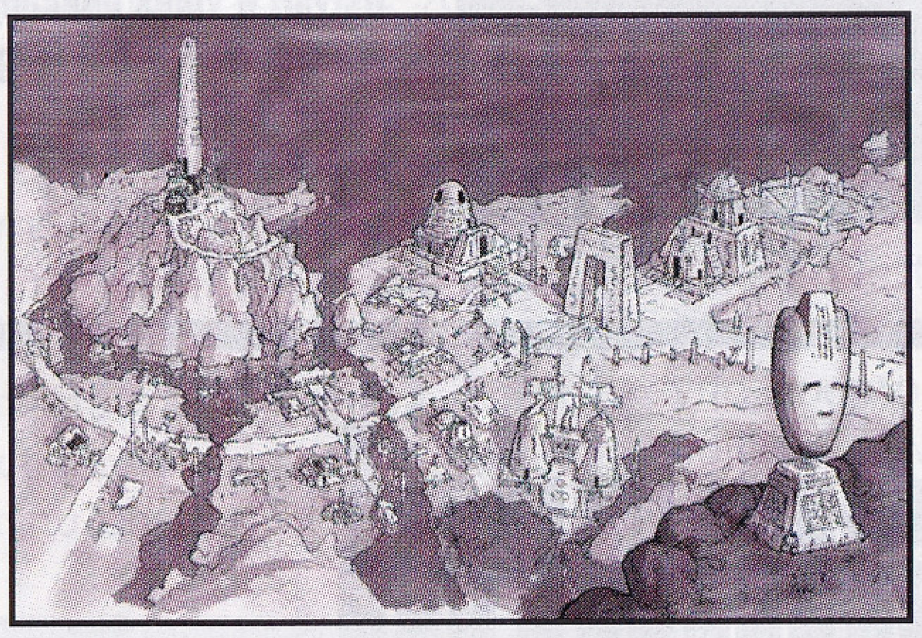
Elysium



Miješanjem žanrova, u ovom slučaju RPG-a i avanture, *Cavedog* kani u *Elysiumu* postići posebnu atmosferu koju će do kraja izgladiti još niz drugih svojstava uključujući primamljivu grafiku i izvrsnu zvučnu podlogu. Iza *Elysiuma* se krije vrlo snažna i duboka pozadinska priča koja se odvija u istoimenom svijetu *Elysiumu*, drugoj dimenziji koja postoji u snovima svih živih bića. Igra je raspršena kroz sedam međusobno vrlo različitih epizoda koje imaju svoju priču i svoje likove, ali su sve epizode zapravo povezane nekom globalnom pričom koja se polako odmata napredovanjem kroz igru. Najviše nas je zaintrigirala izjava da igra ne završava kad odigrate sve epizode; naime, u određenim vremenskim razmacima *Cavedog* ih kani još izdavati, tako da će konačan zbroj biti dvadeset ili čak i više. Važno je spomenuti da će vam za završavanje svake epizode biti potrebno 5 - 20 sati aktivnog igranja, što je uistinu najbolje jamstvo da će nam *Elysium* pružiti pravu, vrhunsku zabavu.

Elysium	
Proizvođač	CAVEDOG
Izdavač	GT INTERACTIVE
Žanr	RPG / Avantura
Izlazi	jesen1999.
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Vizualni izgled igre ne bi smio nimalo zaostajati za fascinantnom pričom i inovativnom konceptom.





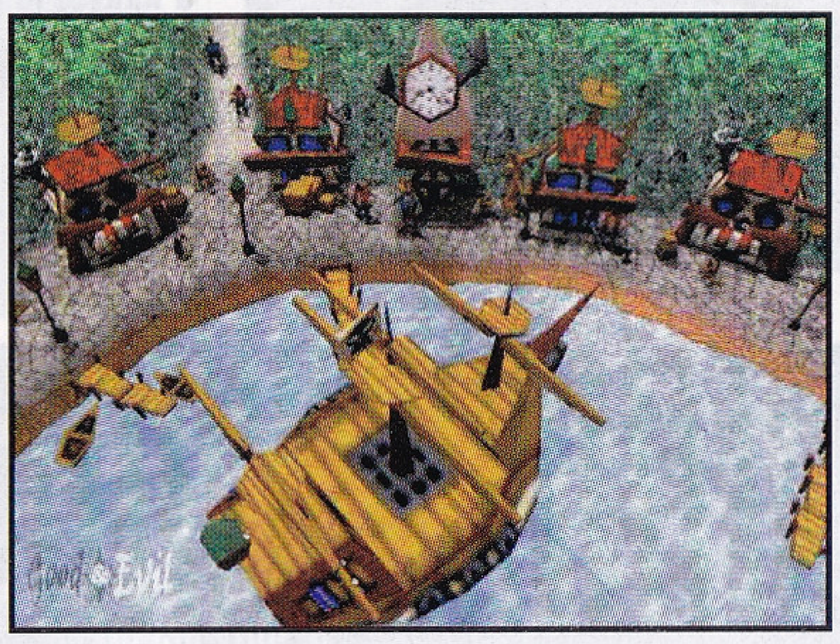
Good&Evil

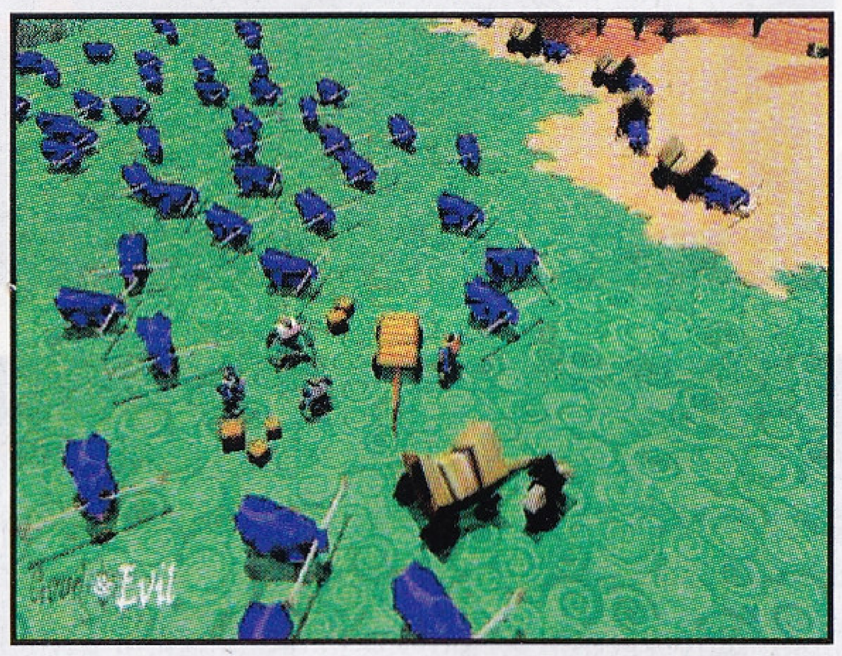


Cavedogu je pri stvaranju trećeg projekta, na kojem trenutačno radi, očigledno bilo teško žanrovski se opredijeliti te je jednostavno zagrabio u par žanrova te ih izmiješao; tako ćemo dobiti igru u kojoj će ponovno najistaknutiji biti elementi avanture i RPG-a, ali će vam se u nekim trenucima činiti da se nalazite u totalno čudnom i podivljalom RTS-u. Sve to i ne čudi znamo li da je kreatorsko kormilo *Good&Evila* prepušteno poznatom *Ronu Gilbertu*, čovjeku koji se nalazio u pozadini dizaniranja legendarnih naslova kao što su *Maniac Mansion* i *Monkey Island*. *Good&Evil* provest će vas kroz pedesetak questova u posebnom vremenu i prostoru, a većina njih je namijenjena parodiji nekih poznatih pojava iz svakodnevnog života, od televizijskih serija pa do jednostavnih stvari iz razdoblja srednjeg vijeka. Prolazeći kroz velik broj maštovito napravljenih svjetova (naći će se tu svega, od prerija Divljeg zapada, mističnih dvoraca srednjega vijeka pa do daleke budućnosti natrpane malim zelenima), vodit ćete skupinicu ljudi čiji će cilj u svakome questu biti tek grubo zacrtan, dok se ostatak istraživanja i interakcije po tom svijetu ostavlja samom igraču na izbor. *Good&Evil* svakako je jedna od koncepcijski inovativnijih igara, što će još više biti izraženo uvođenjem poznatog Gilbertovog humora viđenog u *Monkey Islandu*. To je jednostavno naslov koji ima sve predispozicije postati igrom koja će se dugo, dugo pamtiti.

Good&Evil	
Proizvođač	CAVEDOG
Izdavač	GT INTERACTIVE
Žanr	RPG / Avantura
Izlazi	krajem 1999.
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac

Različiti svjetovi što ih je osmislio dizajner Rona Gilberta bit će, zahvaljujući njegovom velikom talentu, vrlo zanimljivi i prepuni izvrsnog humora.



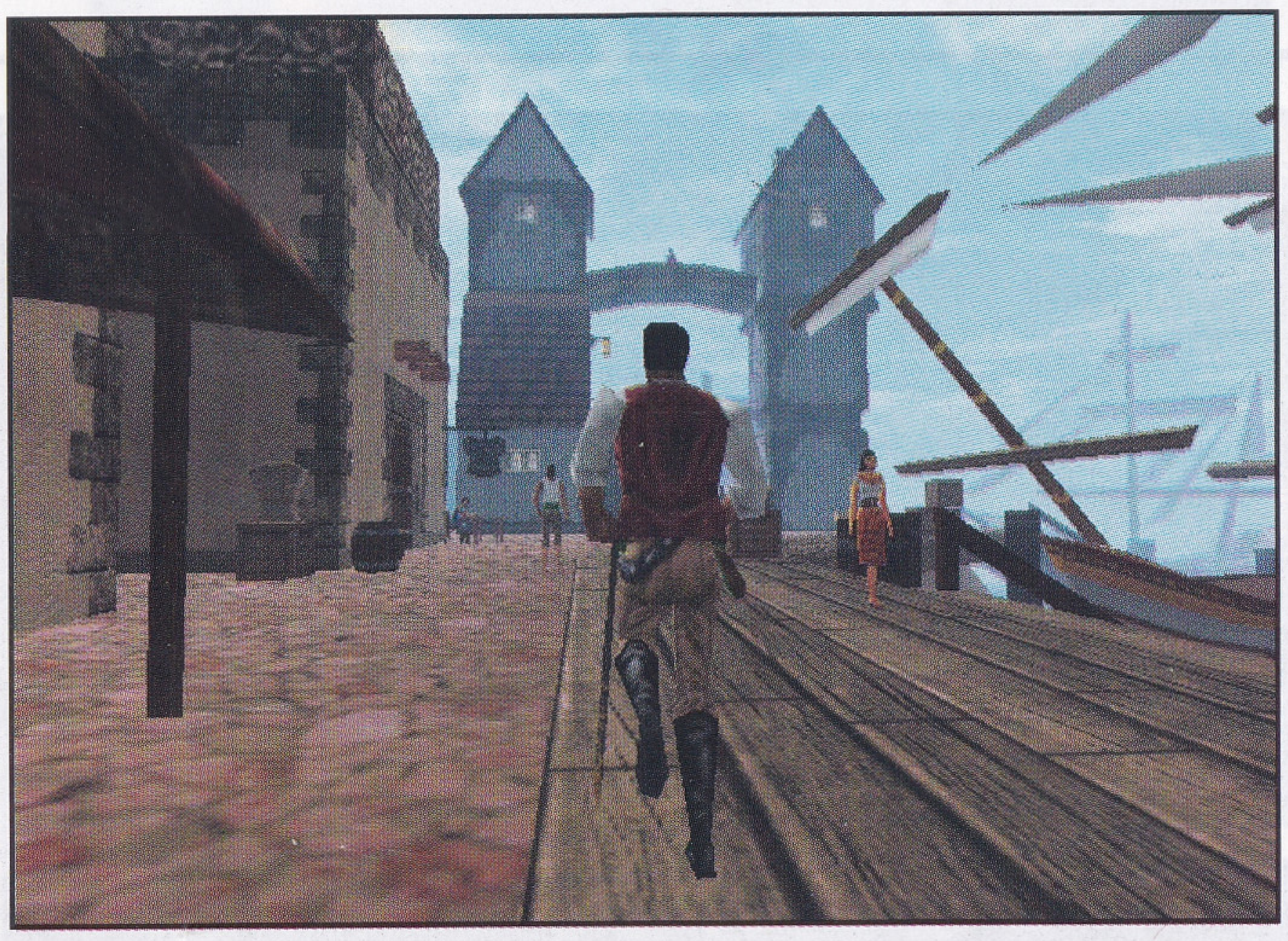


The Elder Scrolls Adventures:
Redguard

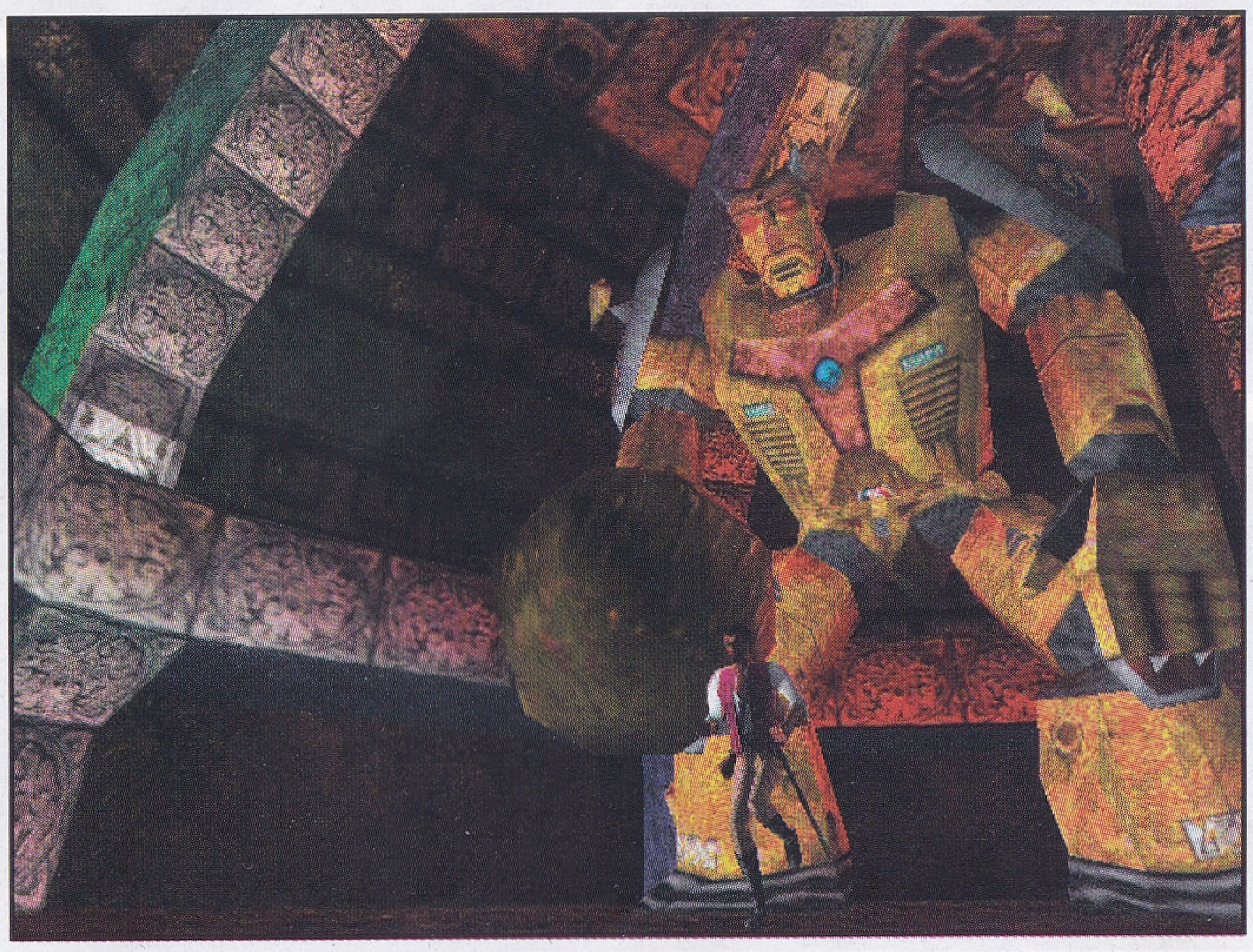


Prije više od godinu dana najavljena igra uskoro će biti završena, riječ je o *Bethsedinom* prvijencu u serijalu *Elder Scrolls Adventures* pod nazivom *Redguard*. Iako smo prošle godine o toj igri pisali u više navrata, ukratko ćemo ponoviti neke njene značajke. To je avantura kompletno dizajnirana u 3D grafičkom okružju bogatom izvrsnim lightning efektima, što znači da je za njeno pokretanje potrebna jedna od boljih 3D kartica. Uz izvrsnu grafiku, programeri jamče i kvalitetan audio doživljaj te zanimljivu i vrlo zamršenu priču dobro povezanu u cjelinu u čijoj bi atmosferi svaki pravi avanturist morao uživati. Iako je nakon izlaska *Daggerfalla* nastupila malo duža stanka, ipak pričekajmo listopad i dajmo priliku *Bethsedi* da pokaže svoje mogućnosti u ovakvoj vrsti igara.

Redguard	
Proizvođač	BETHSEDA
Izdavač	BETHSEDA
Žanr	Avantura
Izlazi	listopad 1998.
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac



Važan detalj u Redguardu bit će dinamično izmenjivanje kutova kamere koja prati vaše akcije, čime se postiže blagi ugođaj dobro izrežiranog filma.

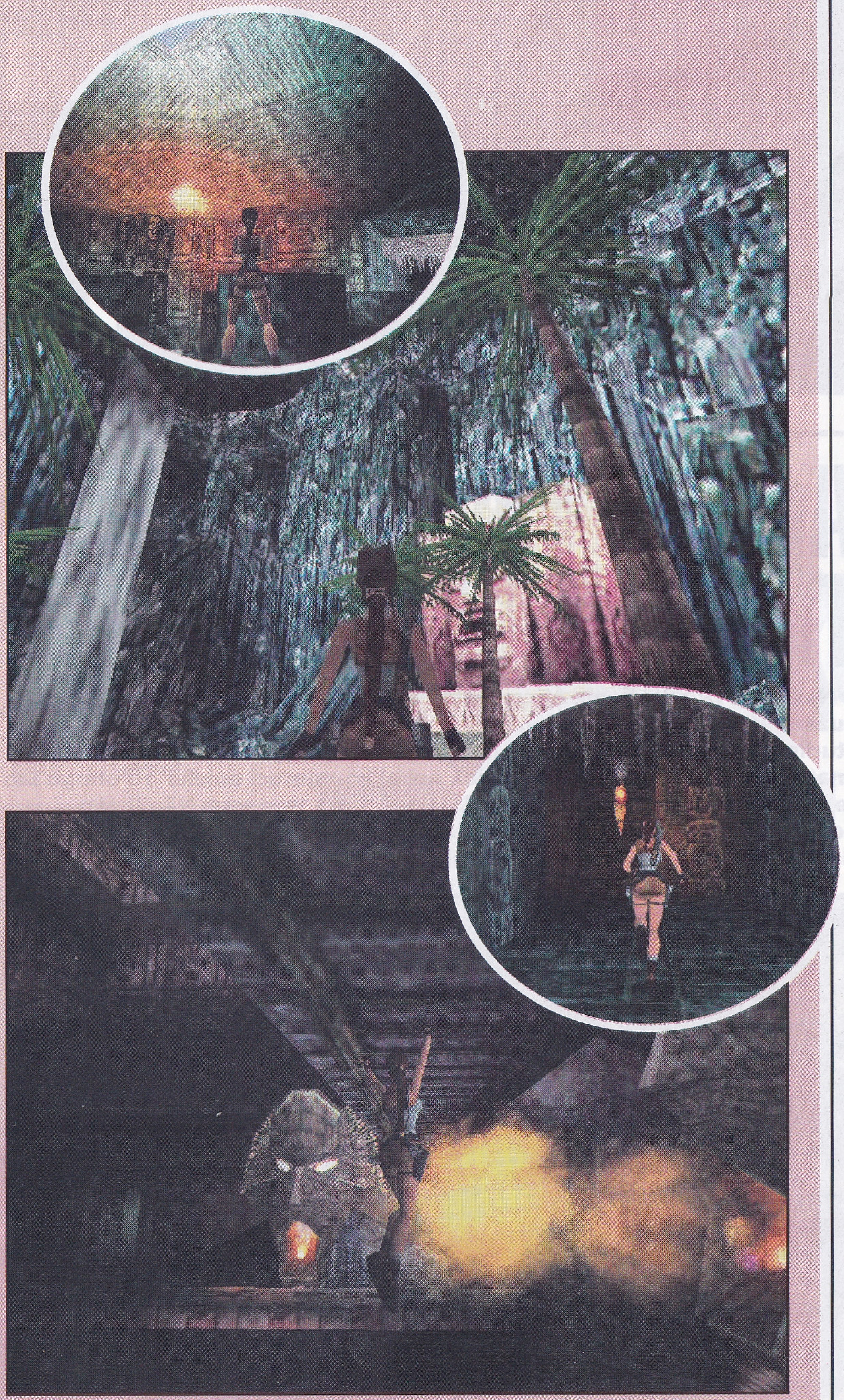


Tomb Rider 3

HACK EXCLUSIVE 9/98

Ponovno nas je, par dana prije zaključenja broja, *Eidos* iznenadio davši u javnost četiri zamamne slike iz trećeg nastavka Larinih avantura. Doista su upečatljive i zorno prikazuju neke dorađene detalje koje je *Eidos* obećao ubaciti u ovaj nastavak (vremenski efekti poput kiše, magle itd.) čiji je doprinos stvaranju fine atmosfere u igri itekako velik. Inače još jedna od dobrih novosti vezanih uz *Tomb Rider 3* bit će povećanje broja vozila kojima smo se svi toliko oduševili u Dvojci pa bi se tako Lara ovaj put mogla provozati i nekim zanimljivijim prometalima, poput terenca i drugih, što će igru učiniti još dinamičnijom. *Tomb Rider 3* bi, iako je će biti završen u vrlo kratkom vremenskom razdoblju, trebao ponuditi i više nego li možemo očekivati od nastavka ovako proslavljenje igre i njenog genijalnog tvorca *Eidosa*.

Tomb Raider 3	
Proizvođač	CORE
Izdavač	EIDOS
Žanr	Akcija
Izlazi	krajem 1998.
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Dreamcast ☐ Mac



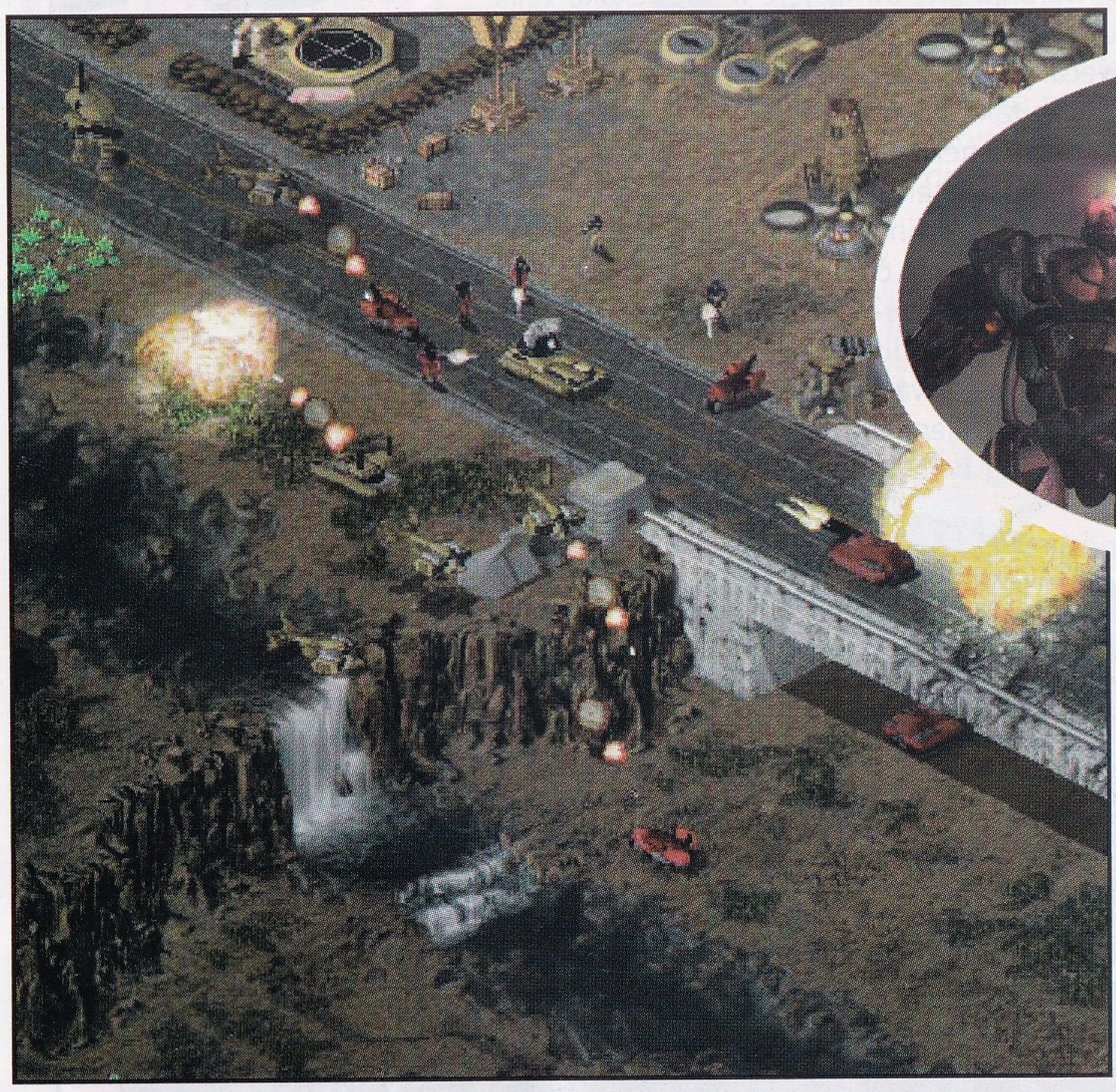
Tomb Rider 3 donijet će dovoljno inovacija koje će ga učiniti različitim od njegovih dvaju prethodnika, ali će obuhvatiti i sve ostale elemente karakteristične za taj serijal.

EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLU

Vaše okice upravo gledaju vruuuuće i najnovije slike što su ih izdavači uporno čuvali od javnosti. Ovo možete vidjeti samo u Hackeru.

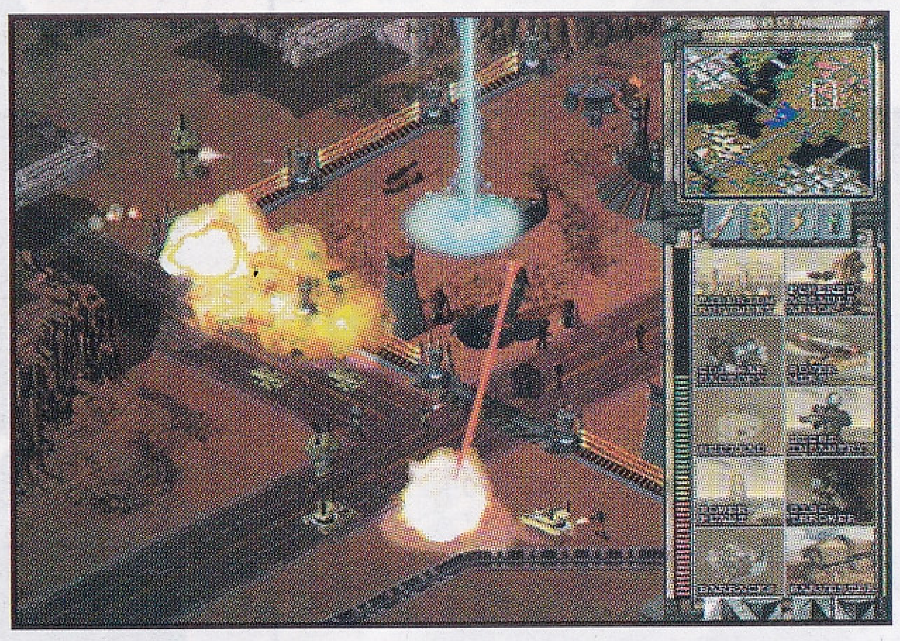
Comand&Conquer: Tiberian Sun

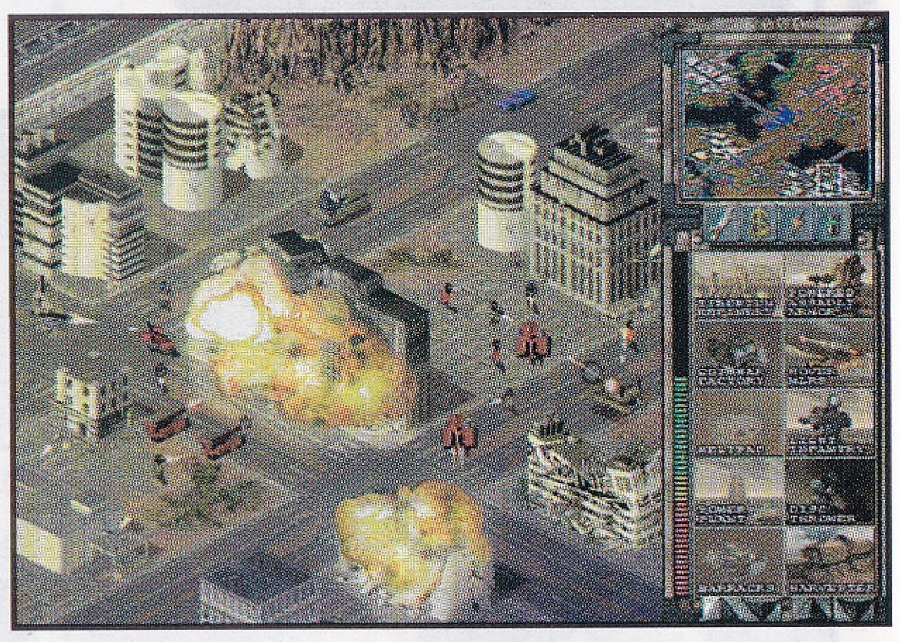
Par tjedana nakon opširnog Special Reporta u prošlom broju, vidjeli smo slike iz *Tiberian Suna* koje su prikazivale scene iz same igre i koje *Westwood* dosad nije želio objavljivati. Vidite i sami, dobar dio novog *Comand&Conquera* odvijat će se u gradskim sredinama koje će u igri imati golem značaj.





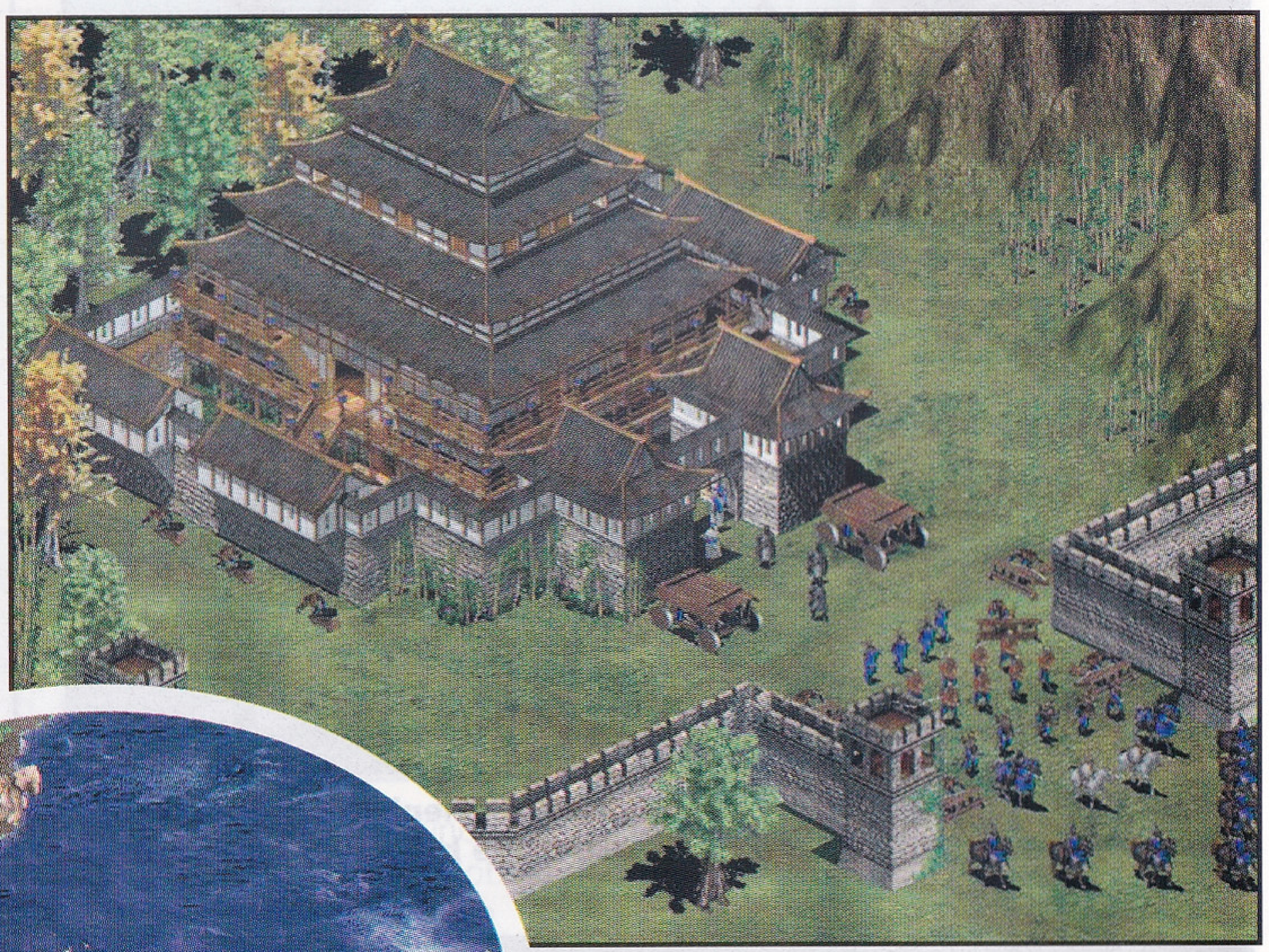




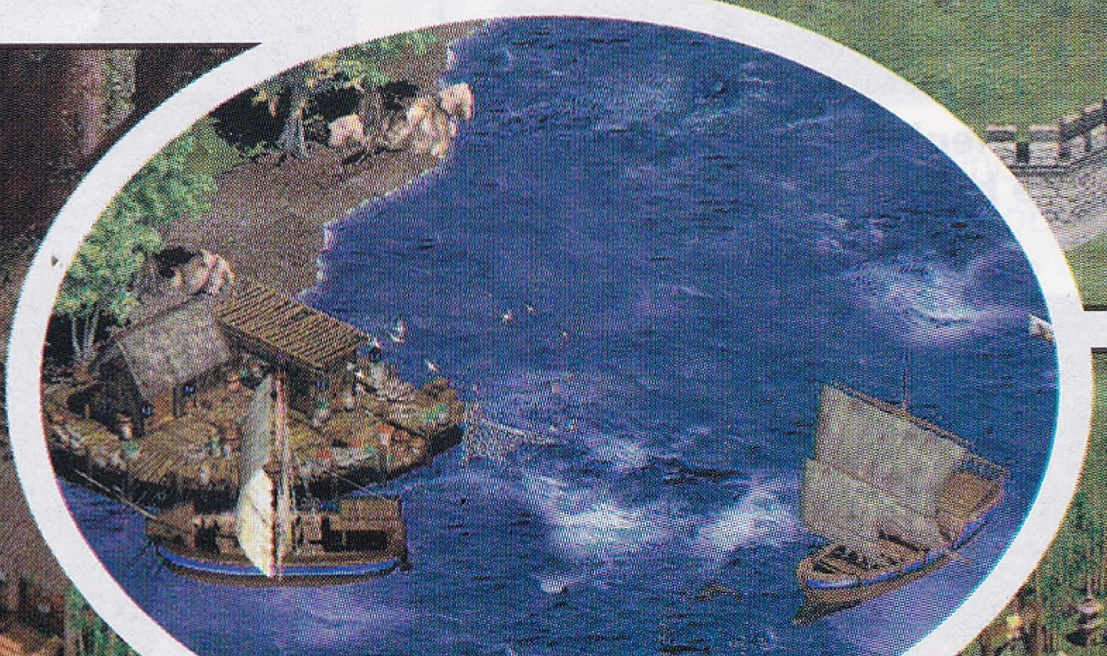


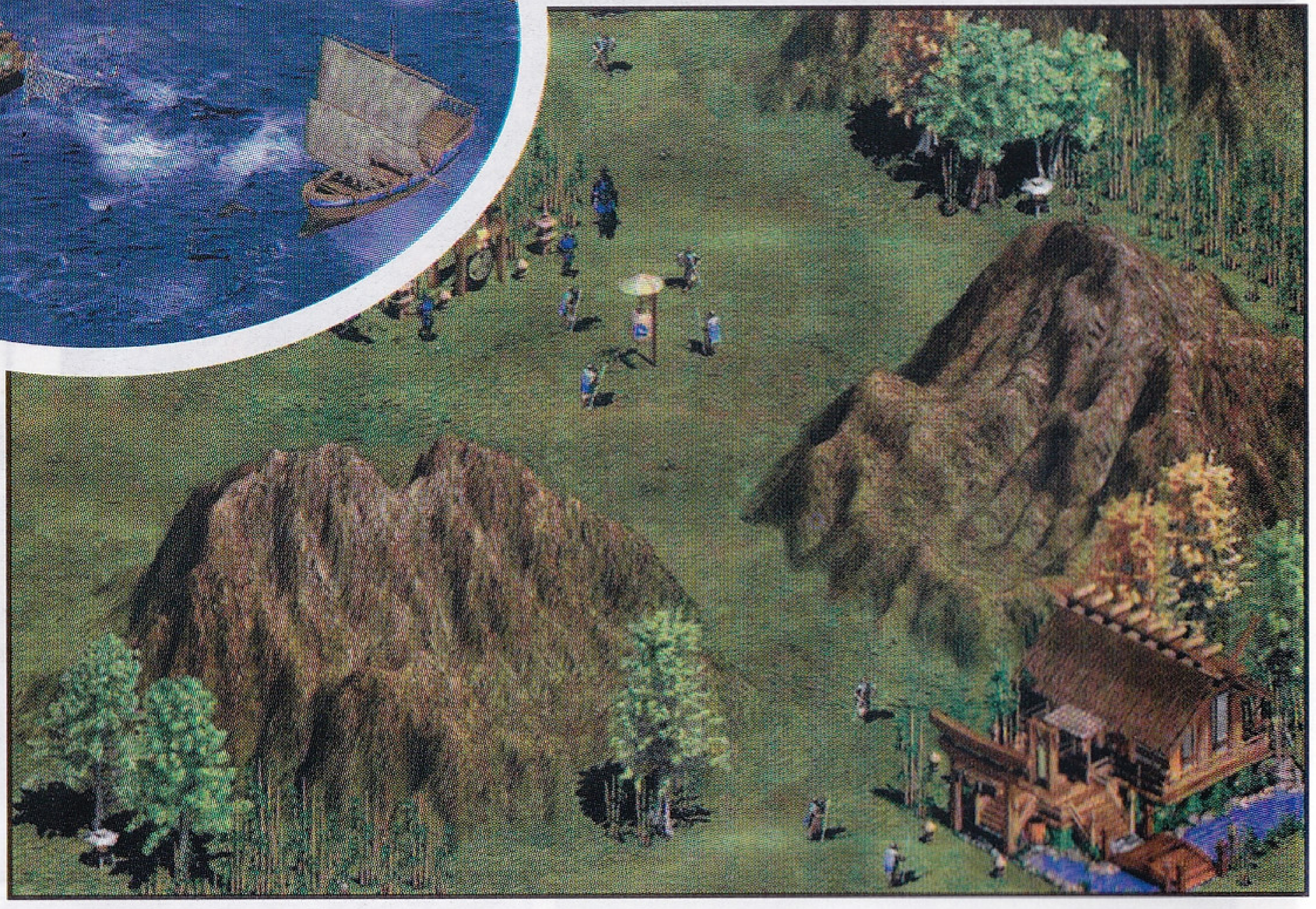
Age of Empires 2: The Age of Kings

Nastavak proslavljenje Microsoftove strategije Age of Empires je već duže vrijeme u razvoju. Zahvaljujući susretljivosti ljudi iz Ensemble Studiosa, pribavili smo slike iz najnovije verzije Age of Kingsa koja je, unatoč izvrsnom izgledu, još uvijek nekoliko mjeseci daleko od onoga što će se početkom iduće godine naći na policama trgovina. Nije li ovo bogatsvo detalja samo još jedan dokaz da proizvođači Age of Empiresa 2 čine sve kako bi stvorili što zanimljiviju i ugođajniju igru?









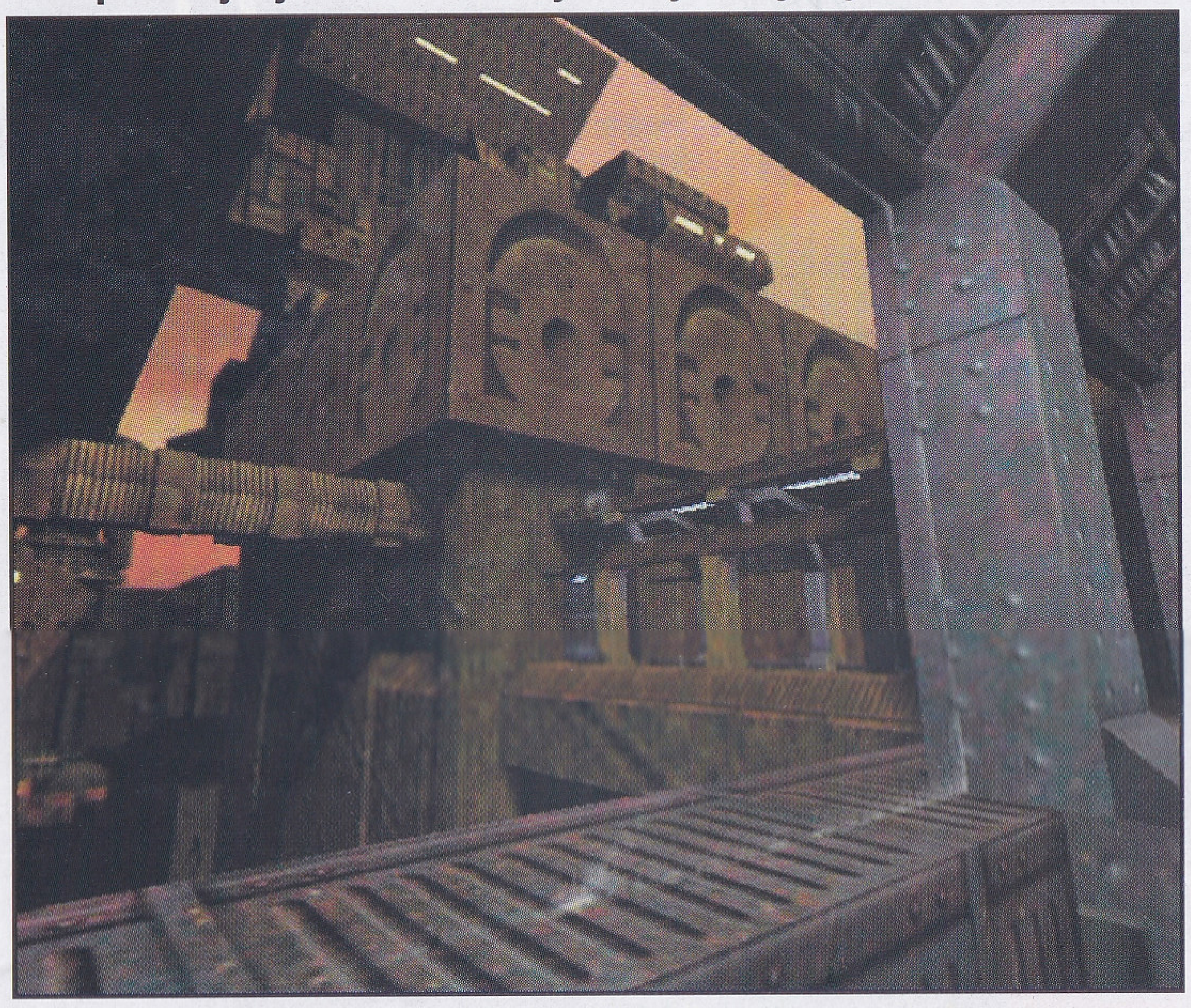


EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!EKSKLUZIVNO!

Prey: A Talon Brave Game

Vidjevši *Unreal*, bili smo toliko oduševljeni njegovom kvalitetom i nesmotreno smo zaključili da se neće ni skoro na tržištu pojaviti igra koja bi sa trona skinula ovog novopečenog vladara 3D pucačina. Ipak, čini se da smo se prevarili. Bliži se vrijeme kada će *Unreal* morati kleknuti, moleći za milost, pred izvrsnom *3D Realms*ovom igrom *Prey*em. Na kraju krajeva, zna se dobro koja je tvrtka započela vrtoglavim razvojem 3D pucačina, *Prey* bi samo trebao dokazati da su na tom području ljudi iz *Realms*a još uvijek najbolji.





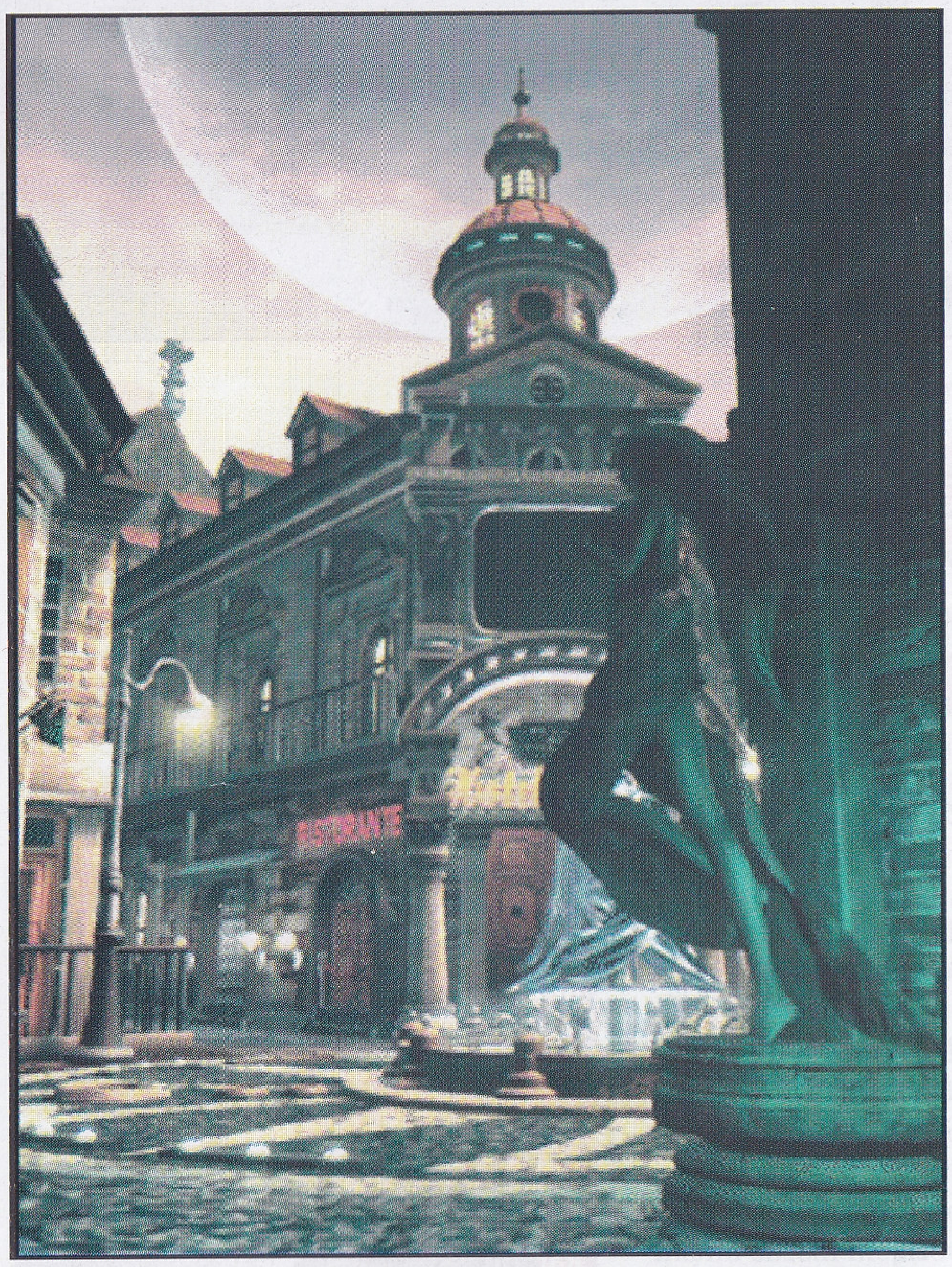




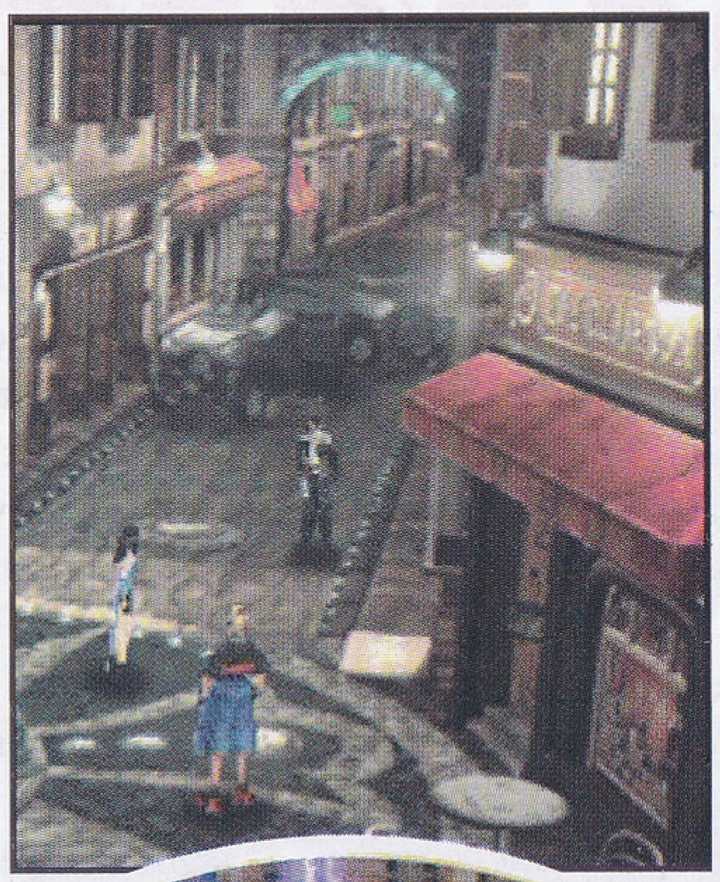


Final Fantasy 8

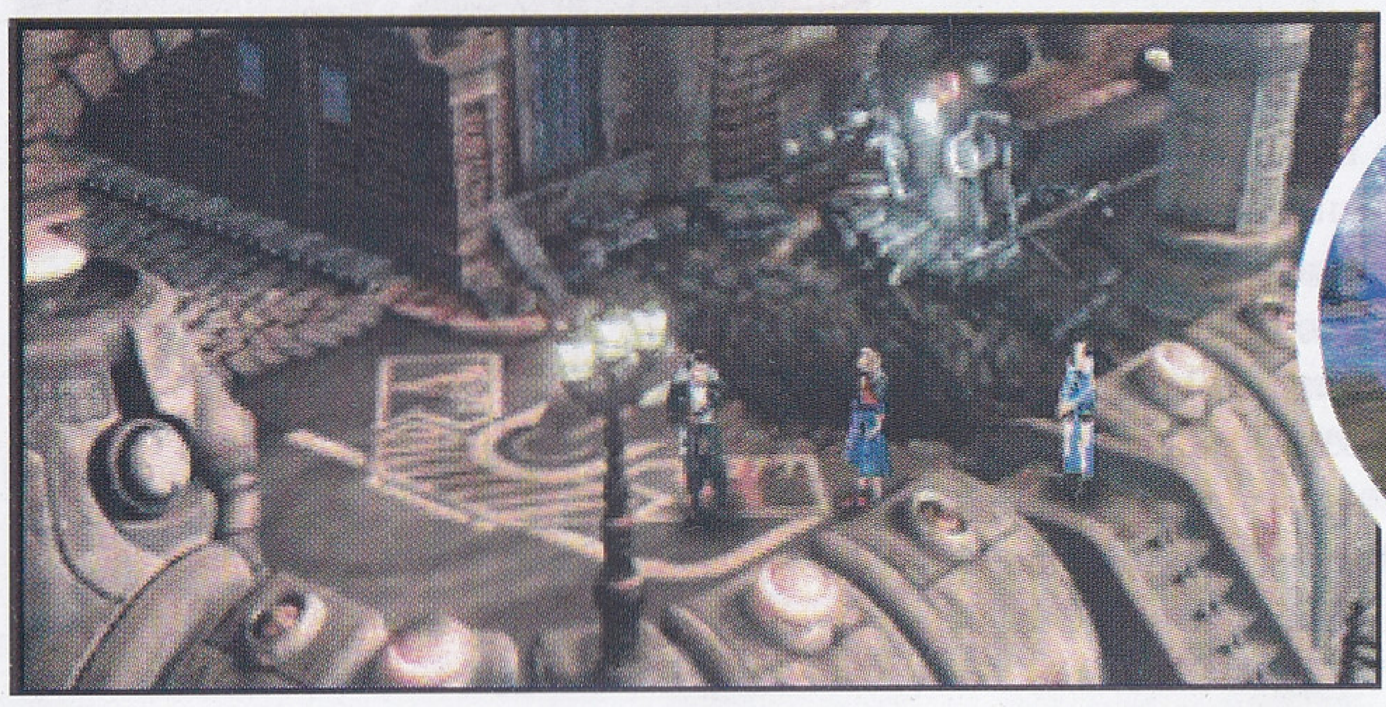
Sedmi nastavak Final Fantasy serijala postigao je najveći tržišni uspjeh ikad zabilježen u povijesti industrije računalnih igara prodavši se u više od 3 milijuna primjeraka. Osmim nastavkom tog serijala briljantni Square Softovi programeri pokušat će iz dobrog starog Playstationa izvući još trunčicu snage i stvoriti igru koja će se dugo, dugo pamtiti (ili barem do devetog nastavka).















Carmageddon 2

AUTOKALIPSA DANAS

Englezi su ludi. MontyPythoni su živući dokaz. No, čini se da neki od njih još ne vjeruju u to, i dalje se žele dokazati! Moje riječi najbolje potvrđuju luđaci iz Stainless Softwarea koji su u finalnim pripremama za izdavanje svog drugog velikog hita (koji je nastavak prvog). Carmageddon se vratio u grad. Hahahahahahahahahahaahahaa aaaaaa..... Koža vam pocrveni, narastu vam roščići, sjedate za volan, u prvu, čekate da se na semaforu upali zeleno...pješacima, palite brisače i po gasu... Yipeeeee!!!!!

Patrik Pencinger

Za one koji nisu upoznati, kratka uvertira o Carmageddonu. C je po mnogima najbolja trkaća igra svih vremena. Fizičke karakteristike su totalno razrađene, auti će biti sve ulupljeniji i ugruvaniji što više budete napredovali po nivoima koji imaju tri moguća završetka. Ili ćete proći kroz sve checkpointe (za mamine maze), ili poubijati sve protivnike u autima (najčešće rješenje) ili zaklati određeni broj pješaka (samo eksperti). Bilo je tu nekakvih sitnih neuglađenosti i propusta (koje smo doduše zapazili tek sada, kad su ispravljeni, no nismo se previše obazirali na njih). Igra je bila za DOS, i jedna je od prvih sa 3Dfx podrškom. Kao grom iz vedra neba pojavio se na Internetu DEMO Carmageddona 2. Riječ je o golemoj karti prepunoj pješaka, različitih krajolika, tajnih rupa itd. Nažalost, DEMO je vremenski ograničen (Kmeeeeeeee!), na kakvih 5 minuta, tako da je jako igriv. Nažalost, pošto se to dogodilo pred samo zaključivanje broja, nismo ga uspjeli staviti na CD, tako da će se svi željni krvi i iznutrica morati strpiti još tridesetak dana. Mnogi misle da je bit ove igre manijakalna vožnja po određenom teritoriju, ali to nije točno. Iznimno kompleksna fizika automobila određuje vam uvjet za uspješnu igru: ovladati vožnjom moćne mrcine od automobila. Oni koji su zvanje isklesali u Carmageddonu odmah će se priviknuti na novo vozilo. Morate naučiti rabiti ručnu i brzo okretati volan (aktivira se sa "y"). U igri je dosta rizika, ali i kombinacije proračunatosti i vještine. Vi lovite pješake. Oni bježe kako bi spasili glave. Vi vozite s istim ciljem. O.K., vjerujem da vam je dovoljno literarnog trabunjanja, vrijeme je da

UPOZORENJE!!

Kao i sama igra, i ova najava je prilično nasilna. Uistinu nasilna. Roditelji će vas se odreći vide li vas s vražjim smiješkom dok lupate po nitru da biste se zaletjeli u grupicu pješaka za 5x Combo s dodatnim bonusom za stilsku vrijednost. Ova će igra gušiti cenzore i biti proglašena moralnim otrovom. No tako mogu misliti samo slaboumnici koji nikad nisu sjeli za računalo a kamoli iskusili njegove draži. Iskreno se nadamo da će ih iživcirati i igra i opis. U ovom opisu nalaze se mnoge slike koje pokazuju nakaženje ljudskih bića. Nije za one sa slabim srcem, i bez čvrste granice STVARNOST-KOMPJUToRSKA IGRA, a posebno za one ispod 18. Ček, ček... NEEEEE! Trebalo je pisati iznad 18... Budite slobodoumni kada stupite u kontakt sa Carmageddonom, prvo putem ovih slika, a potom i demoa.

1 Ovdje su vam prikazana trenutačno aktivna poboljšanja ili pogoršanja. Vremenski su ograničena, neka su vam poznata iz prvog dijela, ali je i mnogo novih. Trenutačno je aktivan Damage Magnifier, i traje još 14.5 sek.

2 Ovo je novo! Prikaz trenutačno aktivnih potrošivih poboljšanja. Palite ih sa Alt, a ciklički vrtite sa [i]. Dobijate stvari tipa nitroubrzanje, "pedestrian repulsificator", "cangaroo on comand" (jako zgodno za preskakanje prepreka, i izbjegavanje udaraca od naprijatelja.)

3 Status bar trenutačno najbližeg protivnika. Al je uvelike poboljšan. Protivnici uvijek zauzimaju određeni stav prema vama, ako se netko naljuti na vas, ako ne budete pazili, bit ćete prženi- jer će vas neprekidno proganjati. Također ćete vidjeti i oblik auta te protivnikovu energiju, što je odlično jer možete doznati kolika je opasnost ako ga napadnete, tj. jeste li jači.

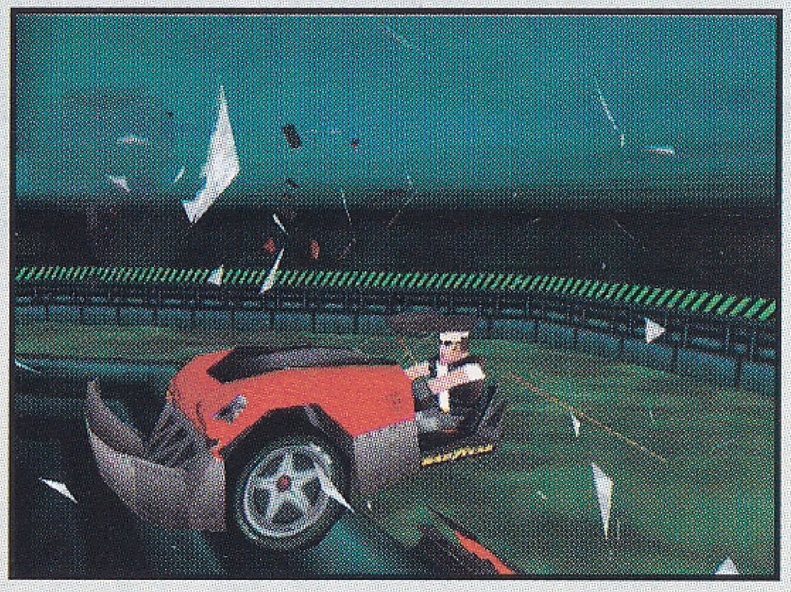
4 Genijalna stvar! Kao što na mapi imate mali ekran na kojemu možete vidjeti zbivanja na glavnom ekranu, tj. pogled na cestu, sada u glavnom pogledu imate prozorčić s mapom pa ćete moći vidjeti ako vam je netko iza leđa i sl.

5 Odlična novost: automobil možete nadograđivati tijekom vožnje. Jedna kockica košta 10000 kredita, a za svako od tri područja (napad, obrana, motor) moguće je kupiti po 24 kockice. Osim što ih kupujete, kockice možete pronaći i u kantama.

6 Prokletstvo, pogledajte broj ljudi na mapi!!! Očekujte puno više ubijanja.

Igra će osim onoga što NALAZITE U DEMOu imati i ovo:

- Pokretne automobile koje ne sudjeluju u utrci, nego jedino u gradskom prometu. Više različitih vrsta automobila, ukupno 40. Bit će tu i zrakoplova...
- Više nivoa (8 svjetova sa preko 30 utrka).
- Mrežno igranje.
- Očekuju vas različite životinje koje treba zgaziti, osim ljudi (nećete vjerovati koliko krvi ima slon).
- Mnogo raznovrnih i novih poboljšanja koja možete pokupiti.

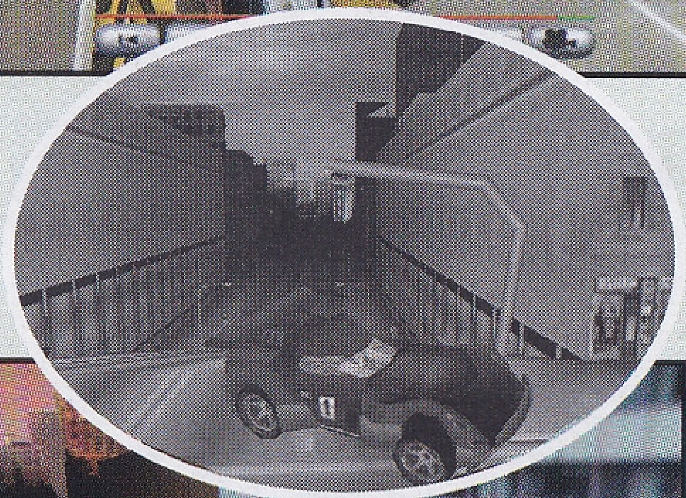


Malo je falilo do totalke. Zadnji kraj automobila je 200 metara dalje, gdje ga je odnio 50- tonski kamion.



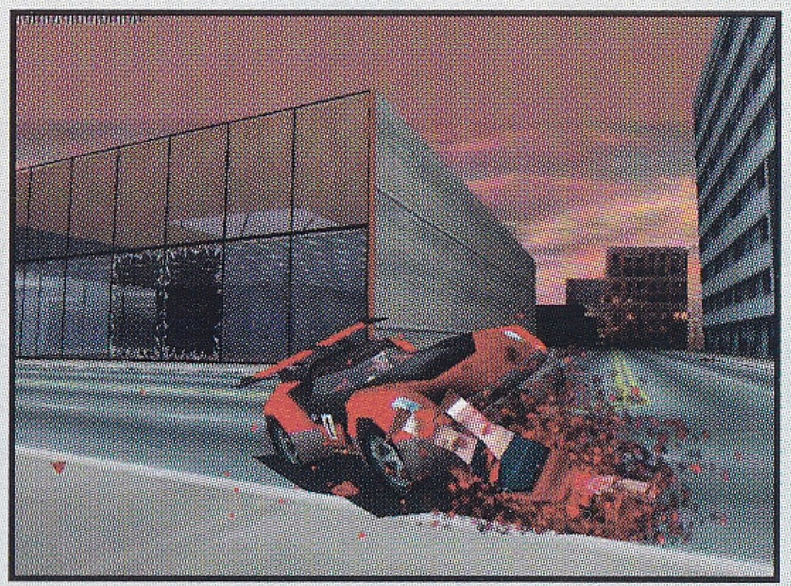
Dobra stara strujica za pješake još uvijek je tu, ubojitija nego ikad.





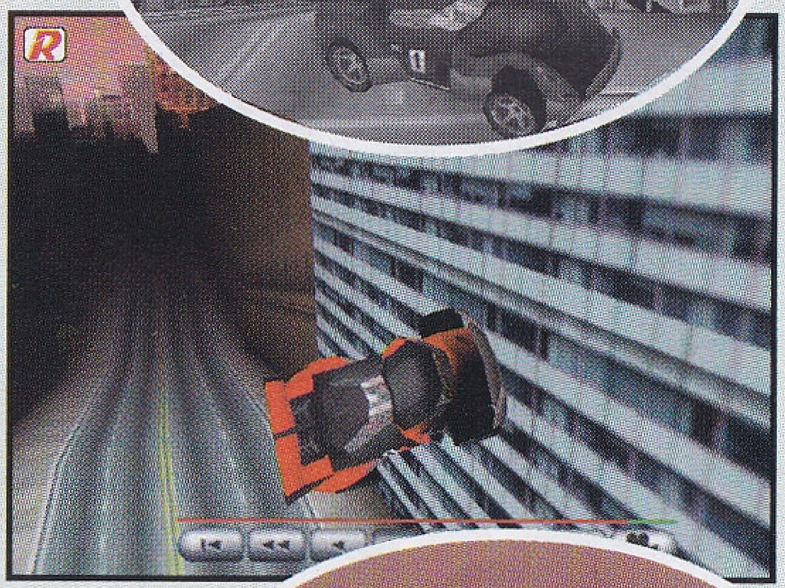
"Isprika: Oprostite, ali nećemo se nikome ispričavati radi ove igre. Nećemo ih ni tjerati da povuku optužbe, dovoljna im je kazna što su debili i što ne razlikuju stvarnost od kompjutorske igre. Nijedna životinja ni ljudsko biće nisu povrijeđeni (barem ne smrtno) tijekom izrade igre. Usput, ova zadnja rečenica nije dio isprike."

Stainless Software



A lijepo sam joj rek'o da mi ne dira auto.

vas počastim činjenicama i dojmovima upijenim tijekom igranja demoa. Pri pokretanju će vas zapanjiti grafika, njena brzina i detaljnost. Nažalost, oni bez D3D ubrzivača morat će sačekati punu verzije igre koja će imati podršku i za softversko renderiranje (iako je sve manja potreba za tim, jer je 95% novih grafičkih kartica AGP 3D ubrzivača sa 4 ili više megi memorije, što je čisto dovoljno za igranje u niskoj rezoluciji. Nikad nisam mislio da ću 640x480 nazvati niskom rezolucijom, no to je činjenica). Novi auti apsolutno su nevjerojatni, razrađeni do zadnjeg detalja!!! Otvaraju im se vrata i hauba. Ako ih grunete dovoljnom brzinom, raspolovit će se (ne računamo stotine komadića koji će se razletjeti na sve strane). A kako je tek napravljeno uništavanje automobila! Lim se savija, otpada, leti na sve strane, ubija pješake... Stakla će preživjeti do prvog sudara! Kada ubacite hod unatrag, pale se bijela svjetla na stražnjem dijelu automobila, a kad kočite, crvena! Interakcija s okolišom je podržana. Postoje različite ograde, stakla, kućice i slične stvarčice koje možete uništiti. Osim glavnih protivnika koji sudjeluju u utrci, ulice će biti nakrcane običnim vozačima koji poštuju propise. Svijet pred vašim očima bit će oživljen s ljudima koji samo pokušavaju voditi normalan život. Pješaci (alieni u non-gore verziji) bježe, mole za milost, čine samoubojstva, otpadaju im udovi, ima ih više vrsta nego u prvom dijelu. Sučelje je također poboljšano.





Uzevši u obzir količinu vremena koju provodite u zraku, nije ni čudo što ćete u Carmageddonu 2 susresti i zrakoplove.



Bezbolan prolazak kroz drvenu ogradu samo je jedan od elemenata interaktivnosti.

Carmageddon 2	
Proizvođač	STAINLESS SOFTWARE
Izdavač	SCI
Žanr	divljanje autom
Izlazi	studeni '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Carmageddon sa ispravljenim svim manama, grafikom 50x poboljšanom, i hrpom novih elemenata koji igru čine mnogo igrivijom od prvog dijela.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Sam Carmageddon je koncept za sebe. Velike novosti su nevjerojatno pažljivo napravljena vozila, mape i pješaci, gdje sve možete totalno izmasakrirati, toliko da ih poslije nećete ni prepoznati. (Ovo se posebno odnosi na pješake, i automobile... hehe)

NAŠE MIŠLJENJE

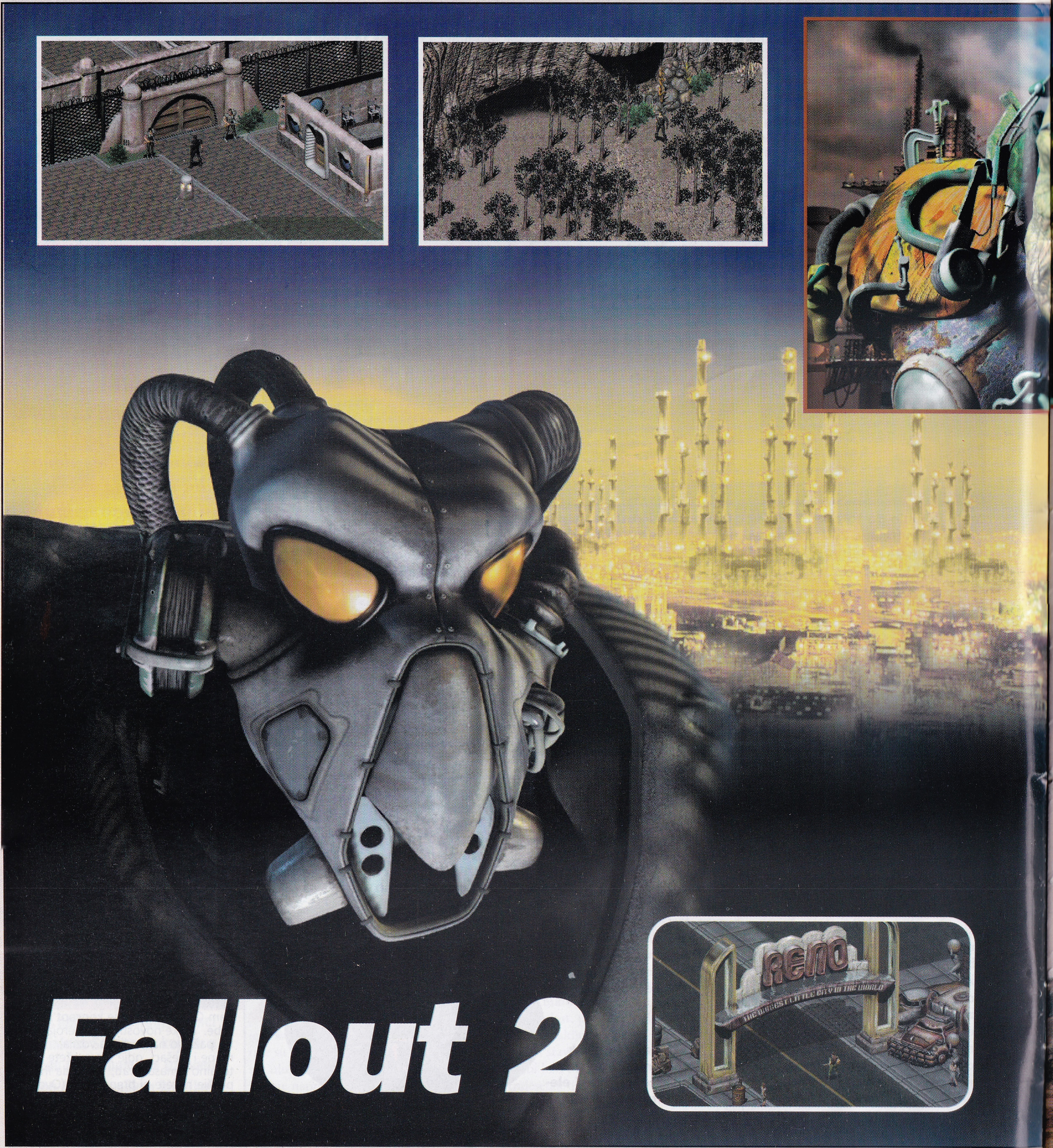
Stari dobri Carmageddon sa svim onim lijepim stvarima koje pamtimo i bez onih stvari koje su nam zagorčale život (nedostatak 3d podrške, ružna grafika, užasna sporost grafike...) Ako stvari ostanu ovakve kakvima smo ih u odigranom demou (jedno 5000 puta) doživjeli te ako se ispune obećanja o dodatnim mogućnostima, igra će biti apsolutni hit, a jedini problem u njenom uspjehu mogli bi biti cenzori, za koje će ovo biti težak zalogaj (što će vjerojatno povećati pomamu za ovom igrom jer zabranjeno je voće najslađe...)



Ovo će vam se dogoditi ako ne pazite kamo vozite. Popravak i ovako blagog nagnječenja stajat će vas kakvih desetak tisuća kredita.



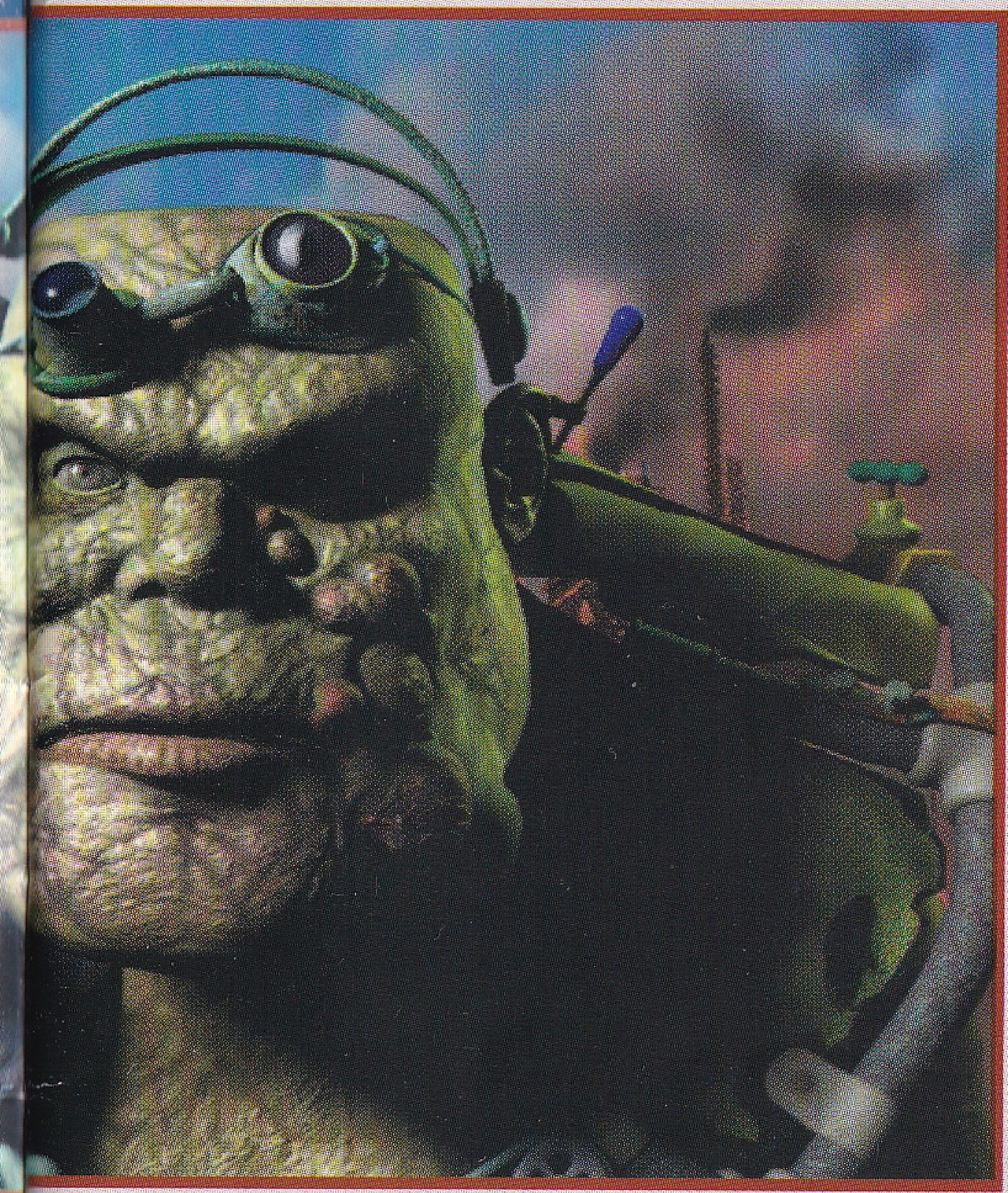
Kao što sam najavio, zrakoplovi. Nadam se da neće samo biti ukras, možda će se moći kojim i upravljati.



Fallout 2

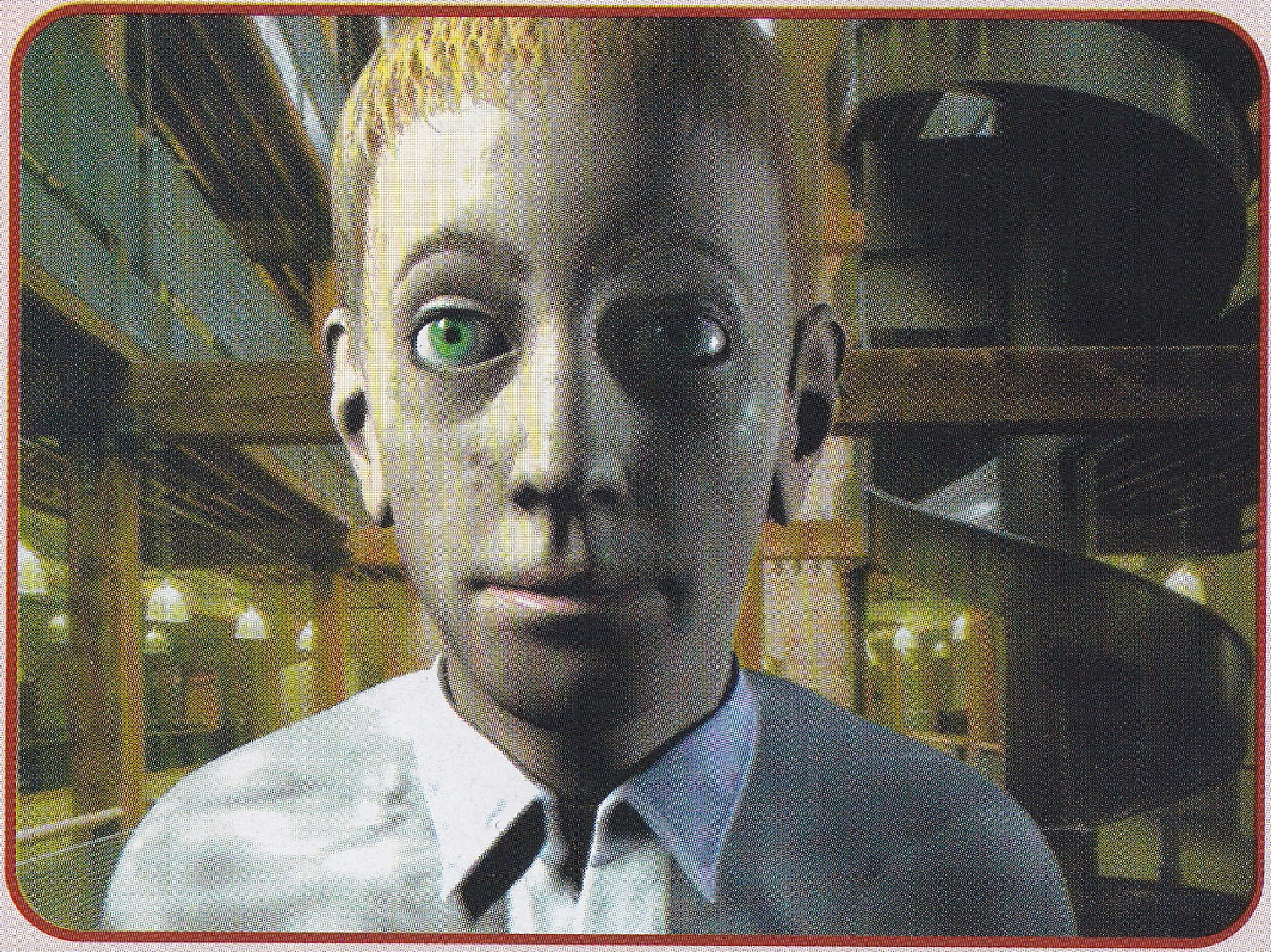
Veliki nuklearni rat je pokosio tisuće i tisuće ljudi, samo je nekolicina sretnika uspjela preživjeti pronašavši skloništa među ostacima ljudske civilizacije. Njihova se borba za opstanak nastavlja i u drugom nastavku, a vi ćete kao jedan od heroja opet morati spašavati druge.Tko zna, možda uspijete učiniti štogod i za sebe?!

Prije par tjedana stigla je u redakciju tajanstvena preview copyja Fallouta 2, igre za koju smo, nakon brojnih najavljivanja i razgovora s nekim njenim programerima, zaključili da bi mogla biti vrlo uspješna; osim toga, Jedinica je pobrala brojne nagrade za najbolji RPG prošle godine. Nakon podužeg testiranja ove rane verzije, bili smo neugodno iznenađeni. Naime, osim sitnih kozmetičkih preinaka, igra vizualno nije napredovala ni za pedalj. Kao pokretač svega rabi se stari engine iz Jedinice čiju starost uostalom potvrđuje mogućnost pokretanja igre i pod DOS okruženjem za što su, pazite, potrebne još jače performase vašeg računala nego li za standardnu Windows 95/98 inačicu, smješno! Sitne promjene u engineu odražavaju se tek na njegovu stabilnost, tako da bi barem količina bugova trebala ostati na razini, te na igraće sučelje koje, moram priznati, ipak izgleda mnogo bolje iako nije drastično promijenjeno. Ali ako znamo da su Fallout 2 Black Isleovi programeri sklepali za nekih osam mjeseci, onda možemo shvatiti zašto nisu rabili neki novi i privlačniji engine, stoga ćemo i zaboraviti taj nedostatak dok



Mutanti i ostali

Tijekom igre vidjet ćete svo bogastvo raznolikosti likova postapokaliptičnog svijeta u kojem se radnja odvija. Nailazit ćete na sve i svašta, od pobješnjelih robota, osakaćenih lovaca, lakih žena preko mutanata s viškom nogu i ruku do razuzdane djece.



„Najveći plus drugog nastavka Fallouta je njegova veličina. Ako ste bili razočarani kratkom Jedinicom, sada biste trebali biti više nego zadovoljni pričom koja je dva- tri puta opsežnija nego prije"



promatramo igru kao cjelinu. I ovaj je put jača strana igre intrigantna priča koje se sve više i više zapetljava dubljim zalaženjem u igru, a u pojedinim ćete trenucima ostati zadivljeni maštovitošću njenih dizajnera. Radnja započinje u izoliranom seocetu plemena Aroyo koje je zbog niza okolnosti zapalo u nedaće sa zalihama hrane, a vas kao Izabranog iliti potomka lika iz prvog Fallouta opremaju moćnim artifactima (Vault 13 odjećom i čutiricom za vodu) što ih je sa sobom donio vaš prethodnik i šalju vas u svijet da pronadete GECK, Gard of Eden Creation Kit koji bi, misle oni, trebao selo riješiti svih mogućih problema. Prije nego odete, morate dokazati svoju sposobnost, hrabrost i odanost plemenu prolaskom kroz nekakvu podzemnu špilju, nakon čega krećete u smjeru glavnog traga, predmeta na kojem piše Vault 13 (ljudima koji su igrali Jedinicu poznate nastambe) do kojeg je selo došlo razmjenom s trgovcem iz obližnjeg gradića. Najveći plus u Falloutu 2 je njegova opsežnost; svi koji su bili razočarani Jedinicom sada će biti i više nego zadovoljni ovako dugom pričom. Još jedna dobra strana su hrpetine malih questova koji igru čine zanimljivijom, ali vas neće približiti završetku igre. Besane noći koje će barem neki od vas provesti uz ovu igru zasladit će još neke manje promjene od kojih nam je daleko najdraža mogućnost nabavke i vožnje jednog od starijih modela automobila, što još više naglašava dobro ostvarenu atmosferu postapokaliptičnog razdoblja. Daljnje komentare o kvaliteti Fallouta 2 zadržat ćemo za sebe jer ipak smo vidjeli samo preview verziju, ali budite sigurni da će se jedan od naših izvrsnih recenzenata pobrinuti da vam do posljednjeg detalja opiše finalnu verziju ove nove igre u dugom lancu Black Isleovih RPG-ova koji nadolaze.

Fallout 2	
Proizvođač	BLACK ISLE
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	RPG
Izlazi	rujan/listopad '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Pomalo zastarjeli grafički engine, opsežna priča, veliki stupanj interaktivnosti.

NOVOSTI KOJE DONOSI

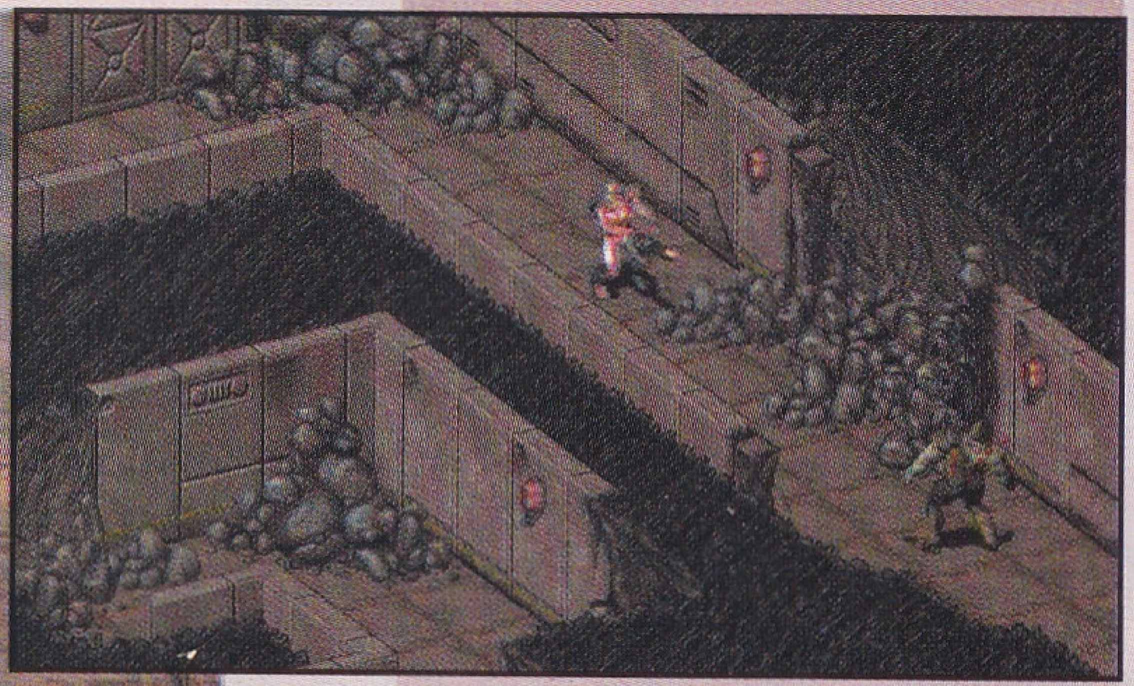
Skoro nikakve, jedino se ističe opširna priča te sitne kozmetičke promjene unutar samog enginea.

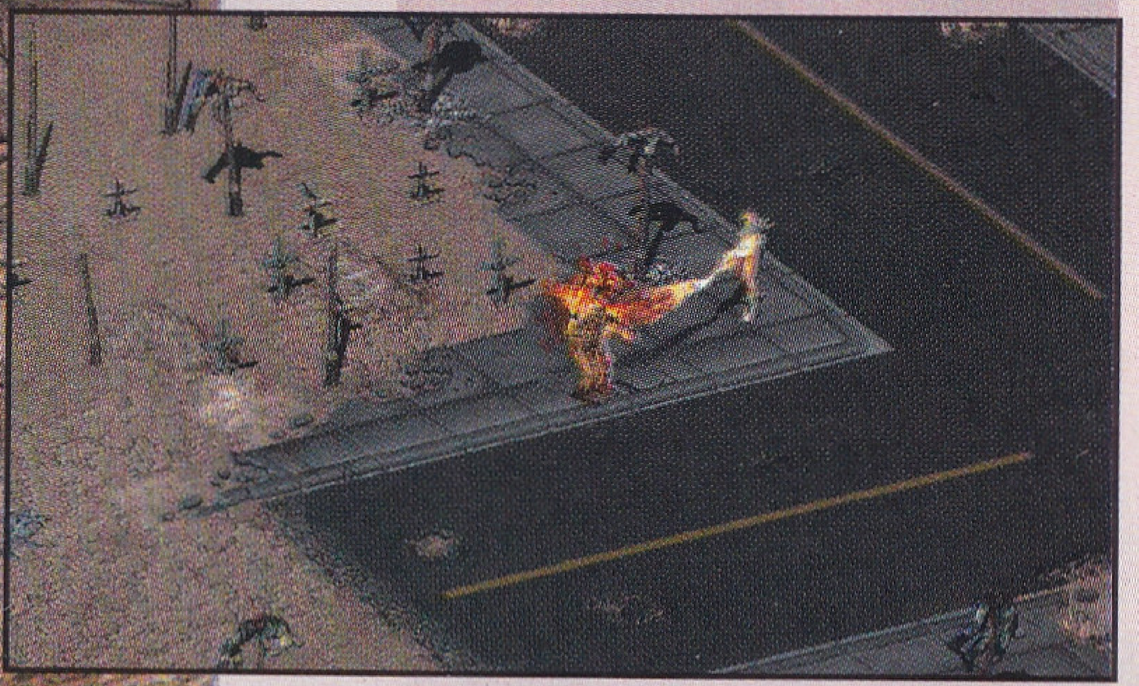
NAŠE MIŠLJENJE

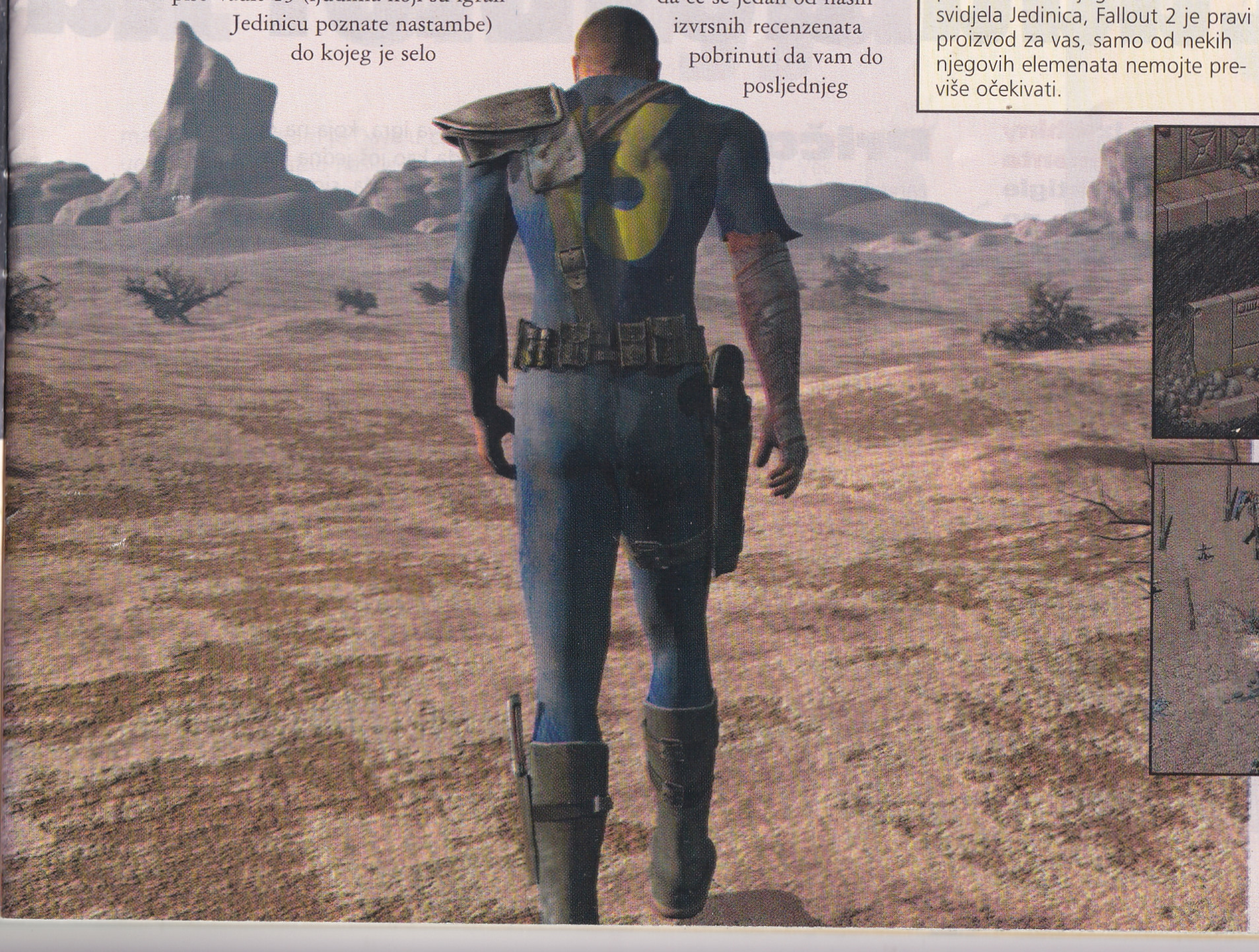
Ako niste baš preveliki ljubitelj RPG igara, nemojte se previše približavati ovoj igri. A ako vam se svidjela Jedinica, Fallout 2 je pravi proizvod za vas, samo od nekih njegovih elemenata nemojte previše očekivati.

Oprema čini čovjeka

Sitnica koja se programerima Fallouta 2 mora priznati je velik broj nove opreme u ovoj igri. Posebno se ističu raznovrsna oružja zanimljivih svojstava te oklopi koje ni zolja ne bi probila.









Luda devetorka



Iz Shiny Entertainmenta su dosad stigle svega tri igre no sve tri su ponijele laskavu titulu "igre godine". Njihova nova igra koja uskoro izlazi ekskluzivno za PSX konzolu je Shinyev prvi izlet u svijet 3D platformskih arkada. Može li Shiny nadmašiti jaku konkurenciju u ovom žanru?

Priča ove platformske arkade je prilično zanimljiva i duhovita (sjećate li se uopće neke arkade unatrag godinu dana koja je imala zanimljivu priču?), sve se vrti oko Join Wexa, teenagera koji je nekakvom misterioznom greškom dospio u galaksiju Annapolis Cluster bez ikakvih izgleda za povratak na Zemlju. Naravno, Wax ne gubi ni časka, upoznaje još 8 zanimljivih osoba (bolje rečeno kreatura) s kojima kreće u akciju. A kakvu akciju? Luda devetorka (Wild 9) predvođena karizmatičnim Waxom saznaje da stanoviti Karn, kreatura stara 376 godina s božanskim moćima, i njegovi podanici žele uspostaviti tiraniju u čitavoj galaksiji Annapolis ne bi li osvetili smrt svojih davnopreminulih predaka. Hm, nisam li spomenuo da igra ima zanimljivu i duhovitu priču? O.K., znam da ovako ispričana zvuči priglupo i isklišeizirano, no vjerujte mi da je ova igra, koja na prvi pogled izgleda kao još jedna klasična platformska arkada, siguran pogodak za Shiny Entertainment upravo zbog otkačene potke, galerije karizmatičnih iskarikiranih likova koje kao da je izmislio veliki Disney i igrivosti koja vas ne pušta još dugo nakon što legnete u krevet te ćete i kad zatvorite oči, pokušati iz mrežnice odagnati zaostale slike nivoa iz Wild 9.

NASILJE IZ CRTIĆA

Waxovo glavno oružje je metalna rukavica kojom ispucava energetske zrake u svim smjerovima, što ne bi bilo zanimljivo da Dave Perry iz Shiny Entertainmenta nije konceptu dao jednu sasvim novu dimenziju: *"Čitavu igru smo koncipirali oko ideje energetske zrake koju možete ispucavati u svim smjerovima, prikačiti na neprijatelja ili okoliš i pomicati ih"*. Ova posljednja fraza o pomicanju je diplo-



Ništa vas ne može pripremiti na užas koji će se dogoditi ovom jadniku kad ga izgurate u prešu

Malo krvi, čisto radi ugođaja, nikome ne škodi. Hej, pa izbost ćeš tu beštiju do smrti!

Prvi izlet Shinyja u opasne vode 3D arkada.Prvi izlet Shinyja u opasne vode 3D arkada.

Sve se sjaji od svjetlosnih efekata by Shiny Ent.

iz Shinyja

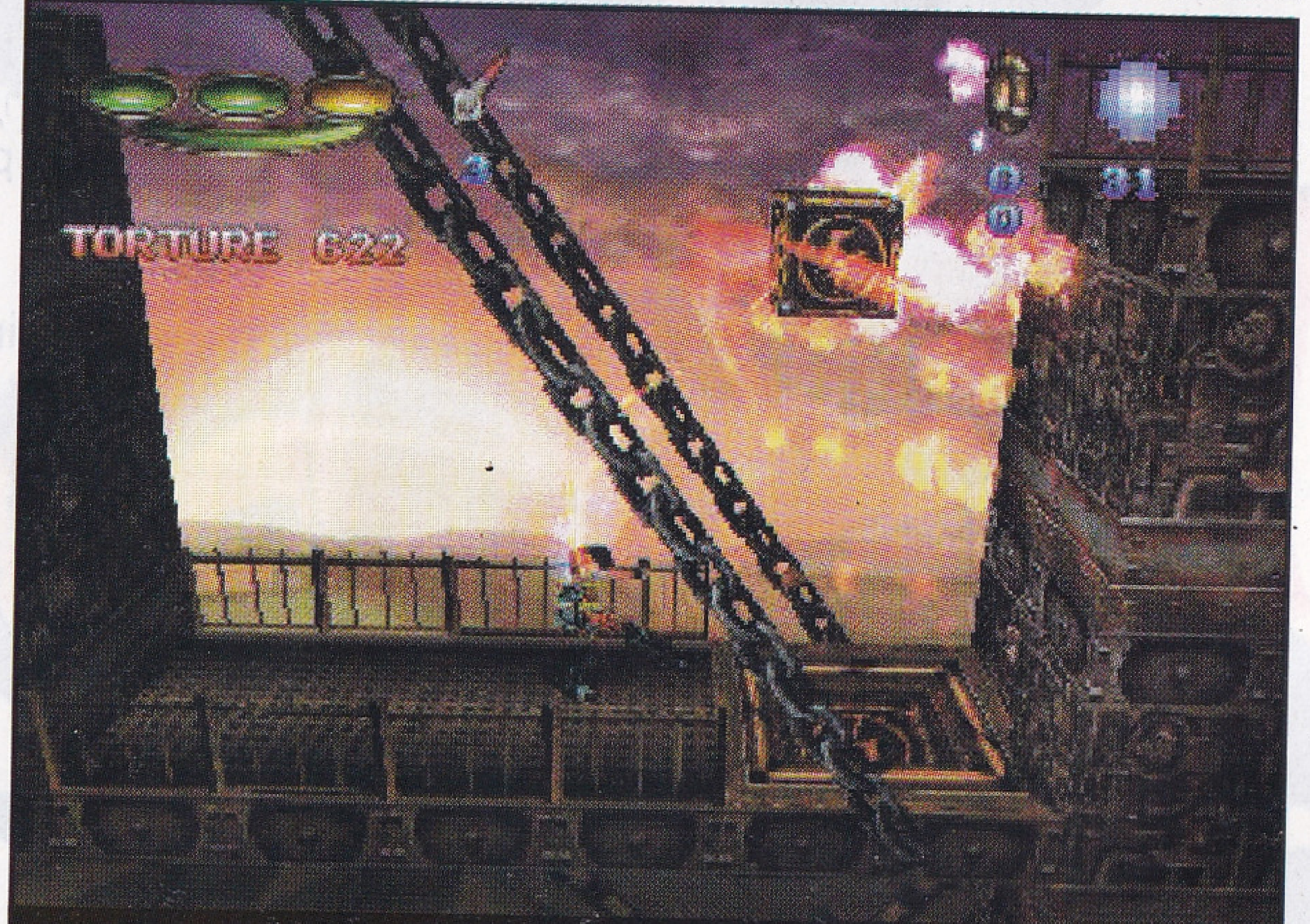
matska izjava kojom je Dave u celofan umotao nevjerojatno nasilje oko kog se vrti cijela igra: nakon što neprijatelja uhvatite energetskom zrakom, možete ga vrtjeti po zraku, treskati lijevo-desno ili lupati o zemlju sve dok ne otegne papke, no ni tu nije kraj jer tijelima neprijatelja možete ugasiti vatru koja vam priječi prolaz do pojedinih dijelova nivoa. Dave i njegov dizajnerski tim su pokušali ubaciti sve moguće metode mučenja neprijatelja kojih bi se igrač mogao sjetiti poput prženja strujom, guranja preko ruba provalije na neugodno oštra koplja (moja omiljena fora u Prince of Persia), zadržavanja neprijatelja u dimu iznad vatre dok se ne zakašlju do smrti itd, itd. Već vam cure sline? Daveov entuzijazam za nasiljem se očituje i u izjavama poput: "*Uistinu me zanima kako će igrači reagirati na zanimljive načine mučenja neprijatelja u ovoj igri. Pokušali smo predvidjeti sve situacije koje bi igrač logički poželio napraviti, no bojim se da će se naći onih koji će poželjeti iskušati neku metodu mučenja koju mi još nismo*



"Kada Wild 9 stigne na PSX konzole diljem Hrvatske, uvjerit ćete se da ne pretjerujemo tvrdeći da je riječ o vjerojatno najinovativnijoj arkadi godine"



Stvarno se sve sjaji od svjetlosnih efekata by Shiny Ent.



Zrakom možete uhvatiti i predmete i premještati ih

KAO TITANIC

Jedan od zanimljivijih nivoa u Wild 9 je onaj kada padate kroz neku vrstu ogromne cijevi, naguravajući neprijatelje na šiljate rubove. Naravno, glave koje se nabijaju na šiljke su svojevrstan trademark ovog nivoa, a inspiracija je došla, vjerovali ili ne, kada je Dave Perry gledao Titanic: "*Kad sam na filmu vidio sekvencu u kojoj neki tip pada preko ograde prevrnutog broda i udara glavom o propeler uz šuplji, metalni zvuk, istog časa sam znao da želim nešto takvo u našoj igri*". Šteta što u ovom nivou neprijatelji nisu uobličeni u liku Leonarda di Capria i Kate Winslet.







Ako je ovaj nivo rađen po uzoru na Titanic, zašto ne možemo naguravati Kate i Lea na šiljke? To će umanjiti konačnu ocjenu bar za 5%.

Upoznajte Wexa, jadnog teenagera sa Zemlje koji mora proći više od 20 nivoa ove urnebesne arkade ne bi li se vratio na Zemlju



je žusto krenuo u akciju i igri dodao finu crtu crnog humora, nasilja i zločestoće.

ČEMU TRI GODINE?

Wild 9 je u razvoju već više od tri godine, što je neuobičajeno dug period za renomiranog proizvođača poput Shiny Entertainmenta. Nazvali smo Davea Perryea, predsjednika Shiney Entertainmenta, i zahtijevali objašnjenje.

"*Wild 9 smo razvijali toliko dugo iz nekoliko razloga. Prvo, to je bio naš prvi izlet u vode 3D-a, naši su ljudi većinom bili specijalizirani za 2D grafiku. Kad smo dobili hardver i softver za razvoj PSX igara, počeli smo se zezati s konzolom i ispitivati njene mogućnosti, no još uvijek nismo bili sigurni hoćemo li raditi 2D/3D ili pravu 3D igru. Dali smo programerima dovoljno vremena da se upoznaju s hardverom i nauče rabiti njegove mogućnosti (dizajneri su u međuvremenu već sjeli za svoje crtaće stolove i stvarali prve dizajnerske predloške i skice), no čini se da su ti ljudi imali ozbiljnih problema s prebacivanjem svojih programerskih mozgova iz 2D u 3D svijet. Nedostatak komunikacije među njima je bio toliki da je jedan tip na kraju odbijao razgovarati s bilo kime i samo je sjedio radeći šutke svoj iskušali*". Uistinu, khm, zanimljivo Dave, no što je s cenzurom i poznatim prepirkama o nasilju u igrama? "*Nasilje u ovoj igri nije nimalo različito od nasilja u ostalim Shineyovim naslovima, što znači da je vrlo iskarikirano, šaljivo i u stilu crtića. Zapravo, situacije u kojima se igrač nalazi su analogne šaljivim forama u crtićima poput Road Runnera i Bugs Bunnya.*" Mišljenje Hackera je da će igrači objeručke prihvatiti Wild 9 (ta igrači se jedini nikad nisu niti bunili protiv nasilja u igrama) upravo zbog novog i obećavajućeg pristupa tamanjenju negativaca. Za takav dizajn igre je najzaslužniji upravo Dave koji je prošle godine napravio rošadu u razvojnom timu koji je očigledno zapao u kreativnu krizu jer je igra bila previše odgađana. Prva stvar koju je Dave uočio je dobra ideja igre, ali je njena prezentacija bila previše sterilna i nevina pa

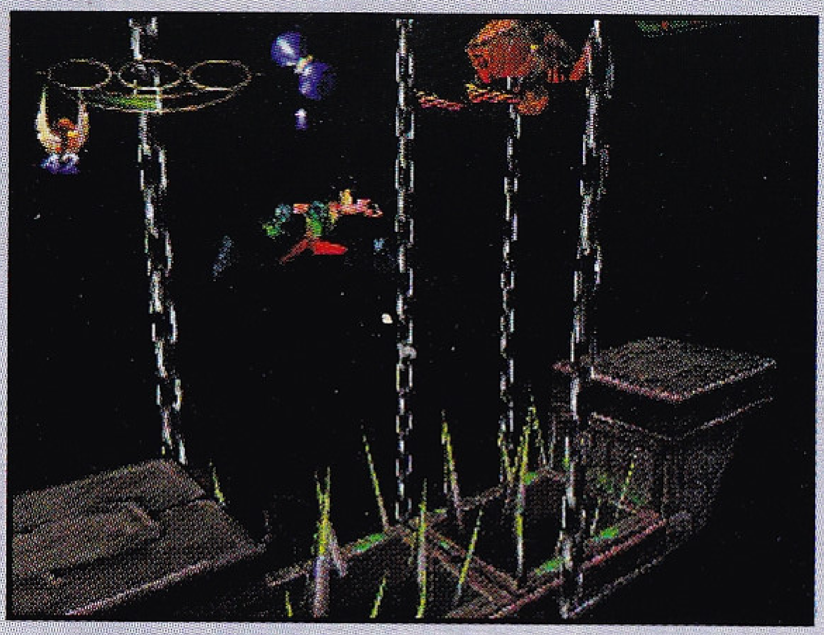
Upoznajte B'angusa (izgovara se sa tihim B), nepopravljivog karizmatičnog šaljivdžiju koji se rijetko kad odmiče od Wexa jer voli biti u blizini njegova oružja koje ispucava energetske naboje.



KAO PRINCE

Meni je jedna od najboljih fora u Prince of Persia bilo naguravanje protivnika na šiljke, a čini se da se dopala i programerima Wilda 9 koji su ovaj detalj vizualno obogatili - u ovoj igri ćete se ovakvih scena nagledati na svakom koraku
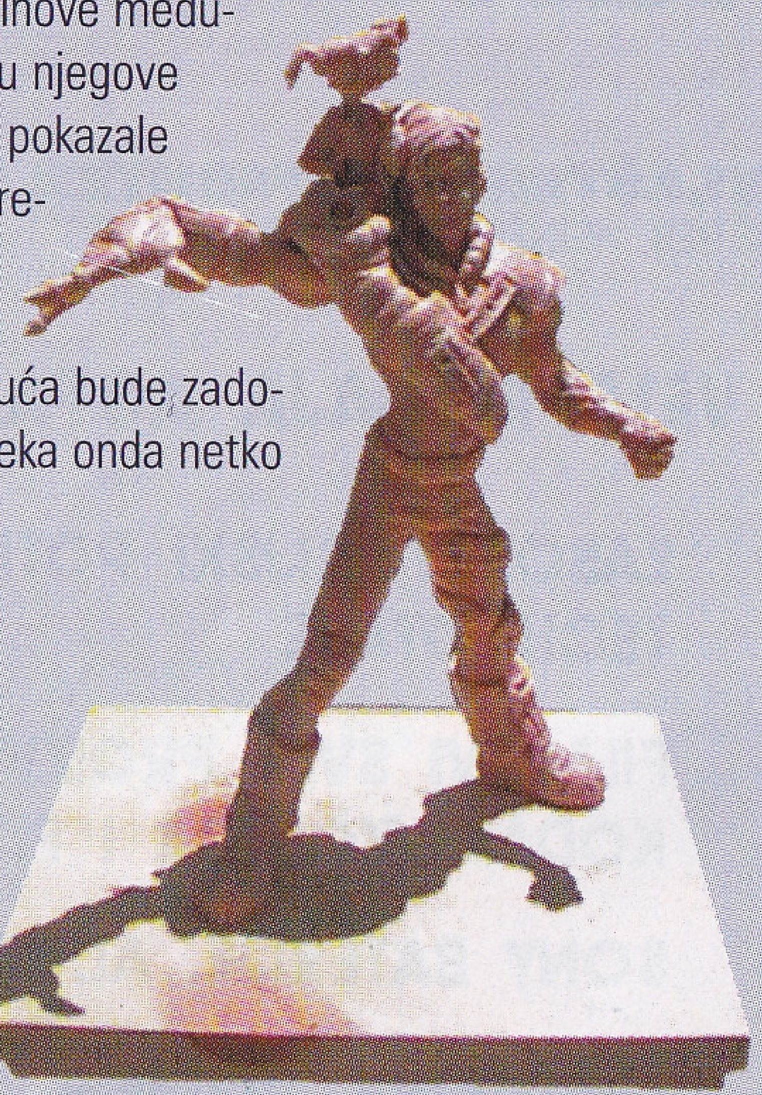






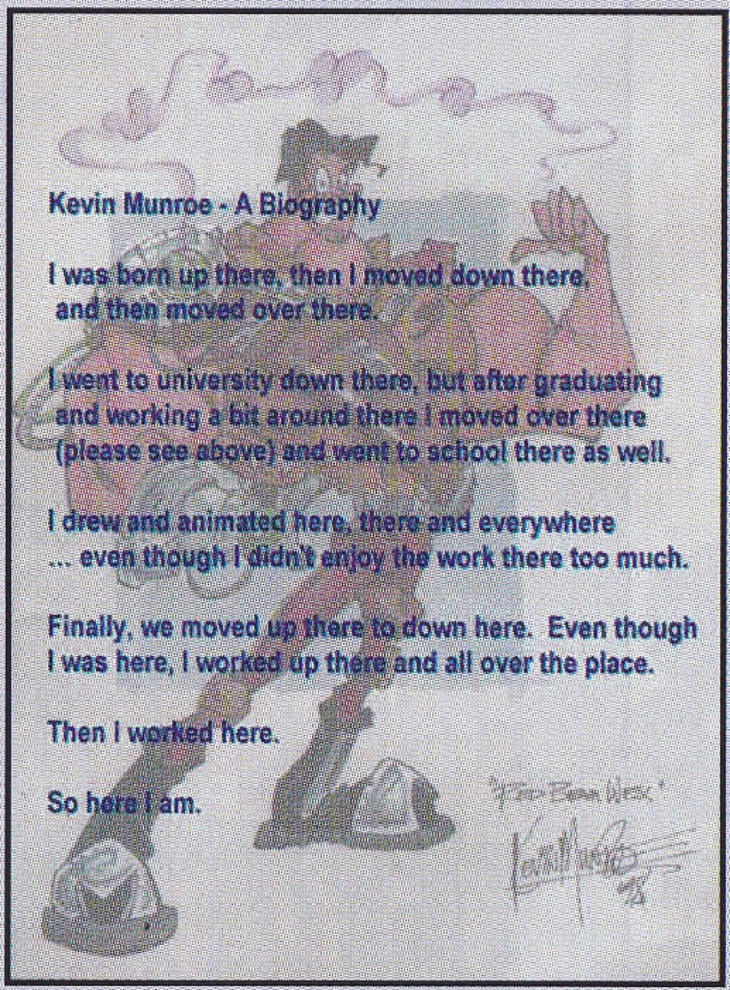
posao. Taj je čovjek razvijao matematičke algoritme za 3D grafiku i bio je uistinu najbolji u tome poslu, no igre ga nisu nimalo zanimale pa bi često upao u sobu u kojoj smo testirali Wild 9 prigovarajući 'kako možete, do vraga, igrati igre cijelo vrijeme'. Ne treba vas stoga čuditi što smo bili prisiljeni otpustiti mnogo ljudi i upustiti se u potragu za svježim talentima koji su se ovom igrom dokazali i većina njih već radi na novim projektima u Shinyju. Sve slike koje smo vam poslali iz Wild 9 su nastale nakon veljače s novim timom ", objasnio je Dave shvativši da nas se njegova sekretarica ipak neće moći riješiti samo tako.

Tehnički, Wild 9 je napredna igra treće generacije razvijena Sonyjevim Performance Analyzerom (programerski alat koji omogućuje detaljnu analizu i optimizaciju koda za PSX) te možemo očekivati glatko izvođenje i grafičke efekte "za plakati", što je vrlo bitno s obzirom da ovdje nije riječ o 2D arkadi s lijepo nacrtanim pozadinama, nego se sve odvija u detaljnom i vrlo kolorističnom 3D prostoru. Sami likovi su ručno rađeni i unaprijed renderirani, a spominje se brojka od **60 000** sličica za animaciju svih neprijatelja, što je **20 000** više nego u njihovom poznatom hitu Earthworm Jim. Wild 9 je grafički vrlo zahtjevan te ne treba čuditi što je u radu već više od tri godine, Kevin Munroe (Creative Director) je više od godinu dana dizajnirao likove, izrađivao makete, crtao skice i pisao im biografije da bi svi imali preciznu ideju o ukupnoj prezentaciji i željenom efektu kod igrača.
Wild 9 će se u trgovinama pojaviti 1. listopada, i zato nemojte propustiti sljedeći broj Hackera u kojem objavljujemo recenziju ovog "must-have" naslova za svakog PSX-aša.

IGRAČKE I CRTIĆI

Kevin Munroe je čovjek zaslužan za izradu likova i pisanje priča koje objašnjavaju njihove međusobne odnose i motive. Ispostavilo se da je čovjek napravio tako dobar posao da su njegove skice i scenariji zapeli za oko velikim facama iz filmskih producentskih kuća koje su pokazale interes da igru Wild 9 pretvore u animirani serijal s velikim budžetom. Kevina nije trebalo mnogo nagovarati, pogotovo kada su mu manageri jedne poznate filmske kuće ponudili svotu koju nije mogao odbiti, tako da je napravio scenarij za prvi serijal koji bi trebao ići prvu godinu, i već je u toku snimanje pilot-serije. Ako filmska kuća bude zadovoljna, uskoro ćemo gledati Ludu devetorku i na našim satelitskim programima. I neka onda netko kaže da se ne isplati biti picajzla i inzistirati na detaljima.





Kevin Munroe - A Biography

I was born up there, then I moved down there, and then moved over there.

I went to university down there, but after graduating and working a bit around there I moved over there (please see above) and went to school there as well.

I drew and animated here, there and everywhere ... even though I didn't enjoy the work there too much.

Finally, we moved up there to down here. Even though I was here, I worked up there and all over the place.

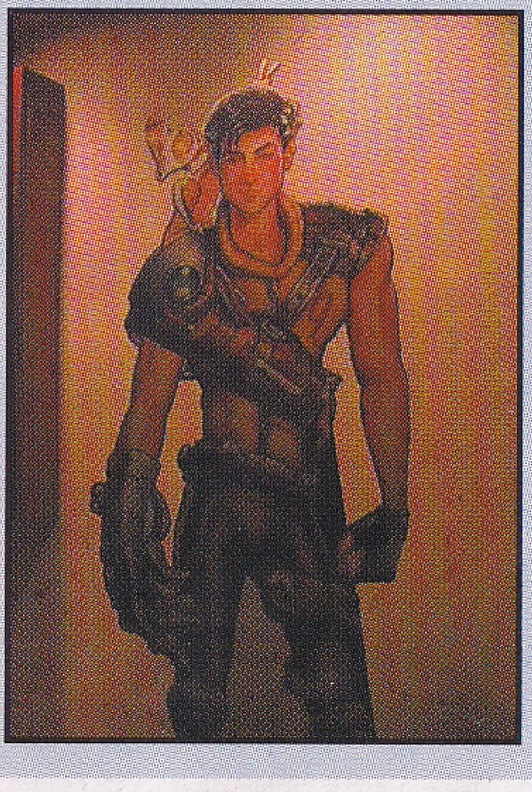
Then I worked here.

So here I am.

Kevin ovako zamišlja sebe i svoju biografiju. Čovjek bi pomislio da se netko ovdje u najmanju ruku dobro napušio.



Ovo su figurice koje su dizajneri u Shinyju kreirali da bi razvojni tim imao što jasniju ideju o karakterizaciji likova. Ovo se, navodno, toliko svidjelo jednom proizvođaču igračaka da su Shinyju ponudili ugovor koji je nepristojno odbiti.



Jedan od članova razvojnog tima nam je dao i ovu sliku Floor Standera, tj. promoplakata kakve viđate u kinima. Znači li to da je u pripremi i Wild 9 film?

Wild 9

Proizvođač	SHINY ENTERTAINMENT
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	arkada
Izlazi	jesen '98
Platforme	☐ PC ☑ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Igra treće generacije sa spektakularnim grafičkim efektima i raznovrsnim načinima ubijanja neprijatelja

NOVOSTI KOJE DONOSI

Razrađenu priču i karakterizaciju likova, maštovite načine interakcije s okolinom i neprijateljima

NAŠE MIŠLJENJE

Uistinu jedinstvena igra koja bi, ako Bog da, mogla postati hit ukoliko Shiny ispuni bar pola odanih obećanja.

WILD 9 NA NETU

Ako vas je ovaj tekst zaintrigirao i žedni ste dodatnih informacija, savjetujem vam da usmjerite svoje browsere na službeni site igre www.wild9.com na kojem ćete naći mnoštvo slika, informacija o programerima, detaljnu priču koja prati svaki lik te linkove na on-line gaming časopise koji su objavili zanimljiva viđenja ovog djela. Kad ste to učinili, odsurfajte i na odlični site Shiny Entertainmenta www.shiny.com (proizvođač igre) i Interplaya www.interplay.com (izdavač igre). Kako je za pretpostaviti da posjedujete samo PSX (osim ako ne spavate na novčanicama te posjedujete PC i PSX), postavlja se neugodno pitanje kako ćete na Net sa PSX-om, no valjda imate prijatelja koji ima PC s modemom. Ili uopće nemate prijatelja?

"Shiny Entertainment ovom igrom pokazuje da iskarikirano nasilje u stilu crtića može biti jednako brutalno kao i Quake 2"

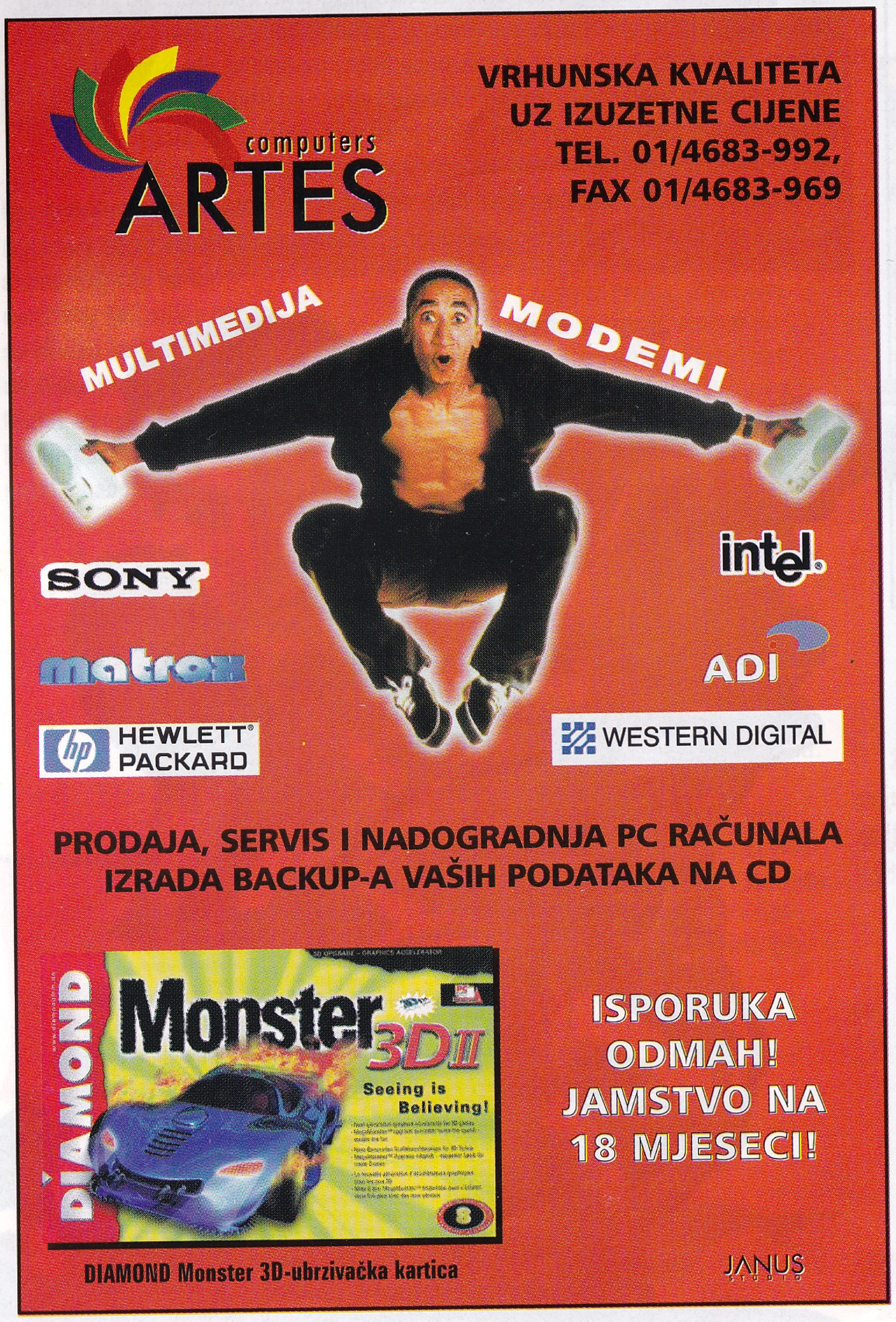


Upoznajte Boomer, seksi djevojku škotskog porijekla koja neumorno prati Wexa jer je zaljubljena u nj samo što toga još nije svjesna.




AGFA Agfa FOTOMAT
OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZELOVA 48, Tel.: +385 1 4660-315; Fax.: +385 1 4660-317
VELEPRODAJA AGFA FOTOMATERIJALA
LABORATORIJSKI POTROŠNI MATERIJAL TECHNOTAPE
FILMOVI SVIH PROIZVOĐAČA (AGFA, KODAK, KONICA I FUJI)
SONY BATERIJE, AUDIO I VIDEO KAZETE
ZASTUPNIK YASHICA I SAMSUNG FOTOAPARATA
DIGITALNE KAMERE
OKVIRI, ALBUMI, TORBICE ZA FOTOAPARATE
PROFESIONALNI FILMOVI COLOR I C/B
RASVJETA ZA STUDIJSKA SNIMANJA
STROJEVI NOVI I RABLJENI - LEASING NA 3 GODINE
Sve na jednom mjestu uz osigurano parkiralište


BIROSTROJ Computers
Veleprodaja i maloprodaja
10000 Zagreb
Vincenta iz Kastva 10–12
(ugao Selske i Horvaćanske)
tel. 01/3841 439, fax 01/3841 448
http://www.birostroj.hr
e-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr
Radno vrijeme: 8-20 sati, subotom 8-14 sati
Canon
intel inside pentium
DTK Computer
EPSON
HEWLETT PACKARD
Western Digital
PHILIPS
Panasonic
PER4MER TURBO WHEEL
Uredski i potrošni materijal, servis i održavanje informatičke opreme i mrežnih sustava


computers ARTES
VRHUNSKA KVALITETA UZ IZUZETNE CIJENE
TEL. 01/4683-992,
FAX 01/4683-969
MULTIMEDIJA
MODEMI
SONY
matrox
HEWLETT PACKARD
intel
ADI
WESTERN DIGITAL
PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD
DIAMOND Monster 3D II
Seeing is Believing!
ISPORUKA ODMAH!
JAMSTVO NA 18 MJESECI!
DIAMOND Monster 3D-ubrzivačka kartica
JANUS


F1 KOMPJUTOR d.o.o.
SAMOBOR, Bregana 10432, M. Langa 6
Tel/fax: 876 050, E-mail: F1-kompjutor@zg.tel.hr
VELEPRODAJA:
konfiguracija
licenc. softvera
pisača
komponenti
potr. materijala
"Speed - No Risc"
JANUS

1994.

Prvi broj Hackera!

1995.

4 godine s Vama

1996.

1997.

1998.

Uveli smo CD, knjižicu s rješenjima, nove rubrike, postere, Hacker Club, specijalno izdanje - Hacker Plus, redovite nagradne igre...

...ali to nije sve!

Za četvrti rođendan, umjesto rođendanske torte poklanjamo Vam...

...novi Hacker!

Još bolji izgled, još bolji sadržaj, još više nagrada...

...od idućeg broja!

P.S. DOĐITE NA VELIKU PROMOCIJU NA INFO GAMER

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

HACKER & EA ELECTRONIC ARTS™

TE NAGRAĐUJU

Wargames

"War is a Game", kaže reklamni slogan za ovu igru. Igra kontrolirana velikim kompjuterom.Electronic Arts i Hacker vam u ovoj nagradnoj igri poklanjaju originalni poster iz igre, cool torbicu i primjerak samog filma (Primjerak koji ćete dobiti jedina je originalna kopija ovog filma na našim prostorima!!) po kojem je igra rađena, u originalnom američkom izdanju pod etiketom MGM Interactivea. Pogledajte film koji je prvi progovorio o problemu kompjuterskog kriminala, i predstavio ga široj publici. Katastrofa je na pomolu. Hoće li biti izbjegnuta saznat će sretni dobitnik u našoj nagradnoj igri...

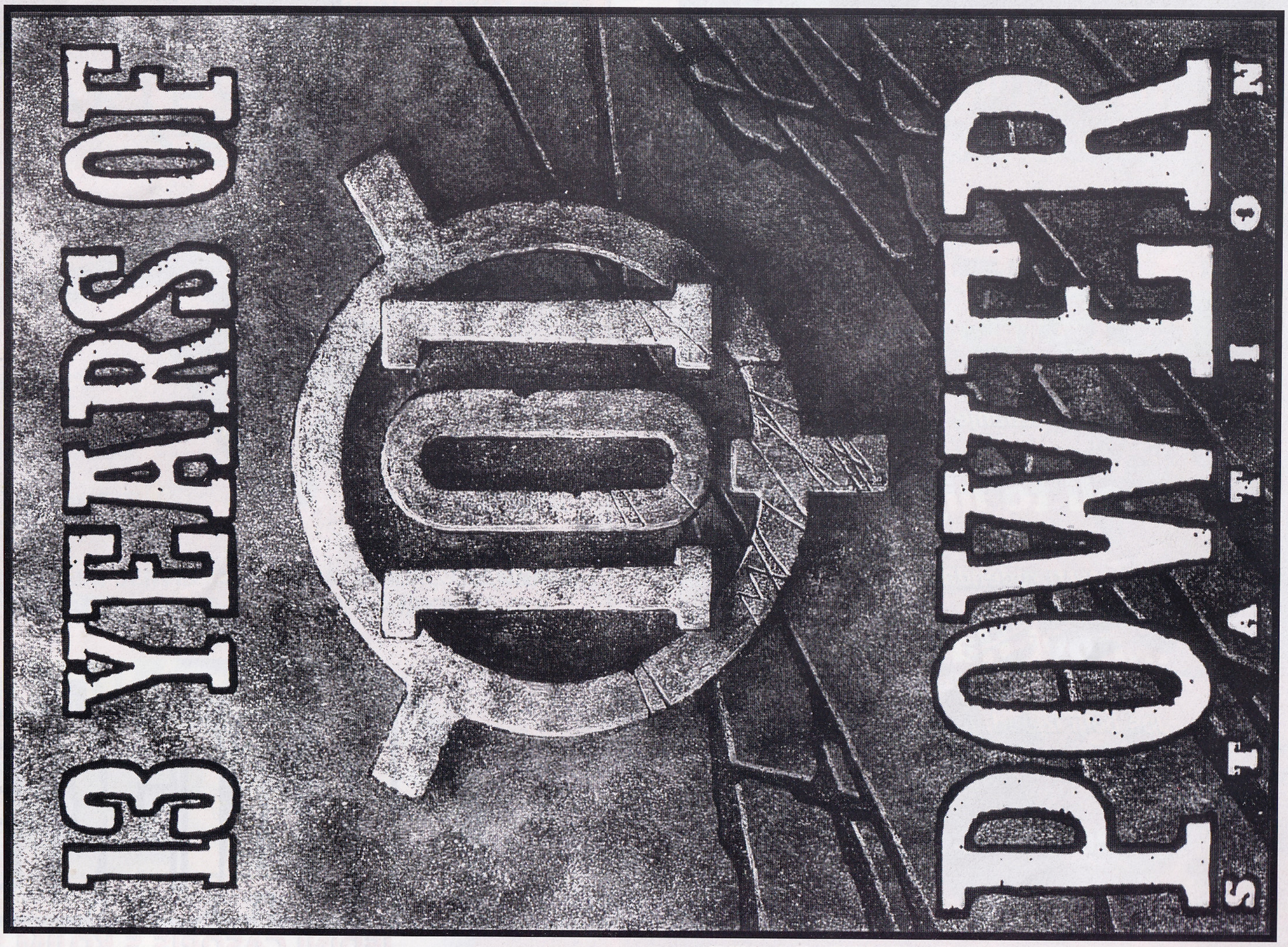
Prvi film koji se bavio tematikom kompjuterskog kriminala bio je:

a)Hackers (Hackeri)
b)Wargames (Ratne Igre)
c)The Net (Mreža)

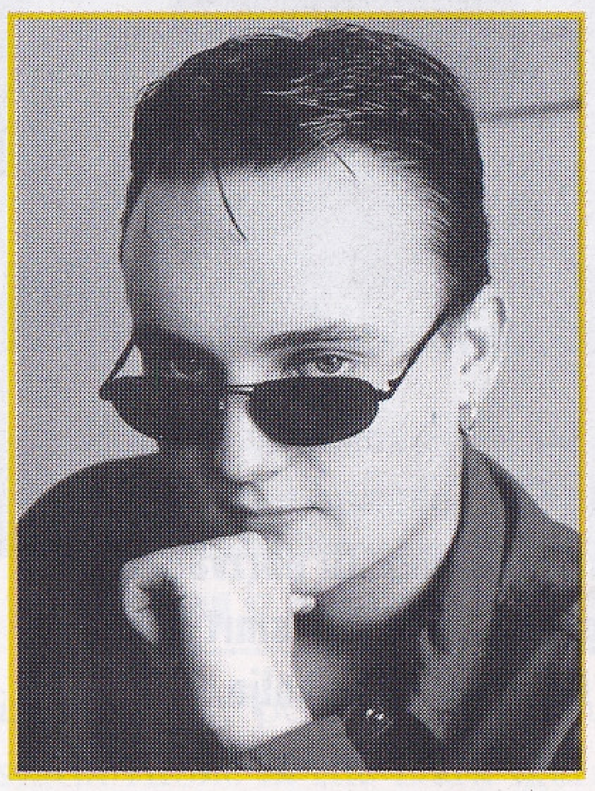
Kupon i detalje o nagradnoj igri potraži u Hackreovoj knjižici.







RECENZIJE

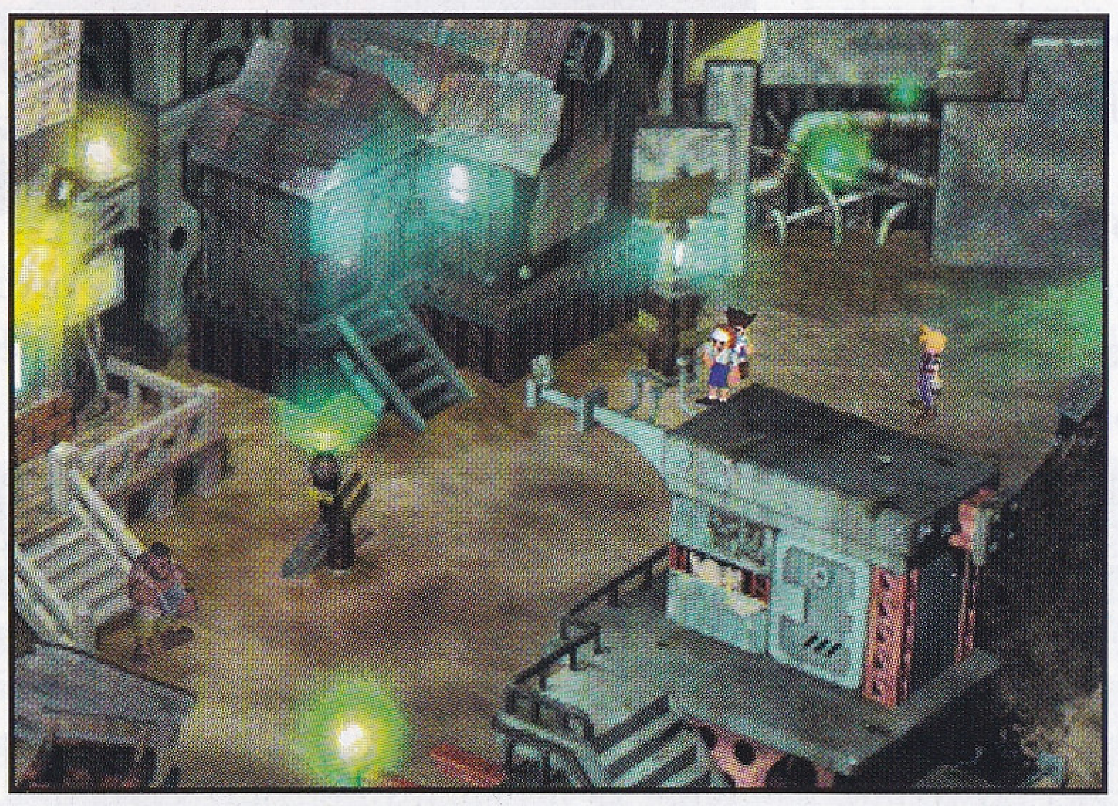


Friški mošt i nove igre

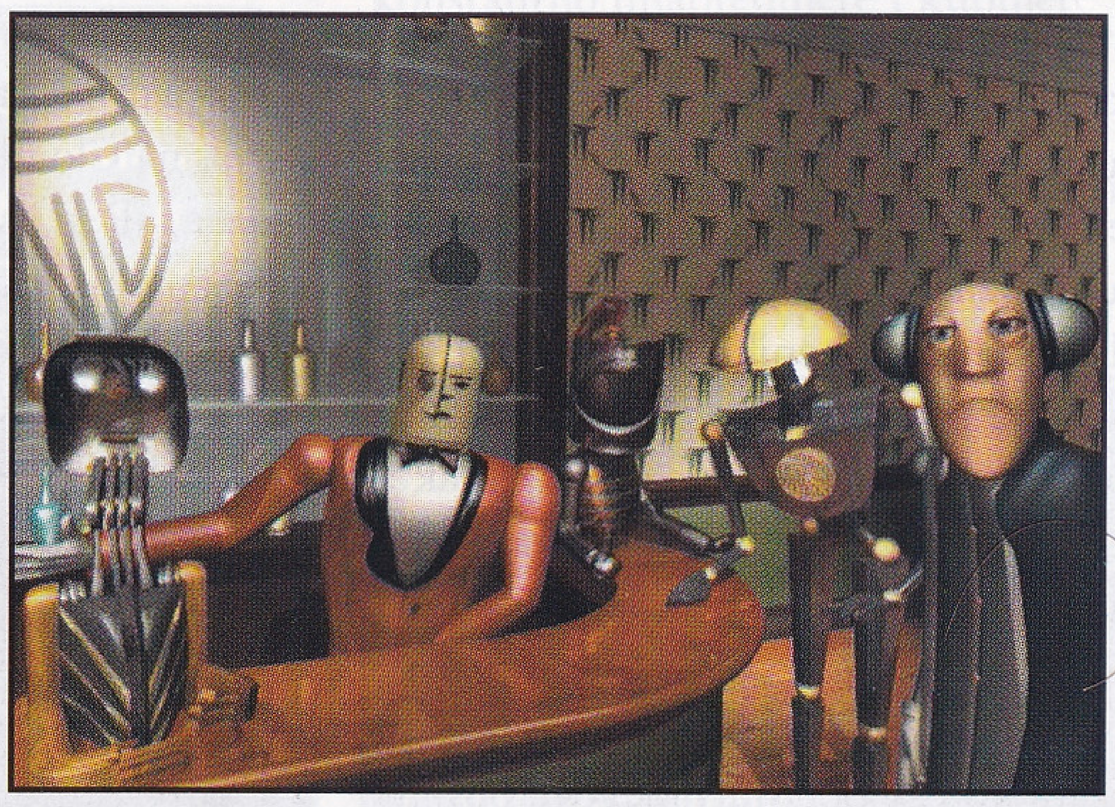
Ljeto već lagano blijedi iz naših sjećanja kao i farbica brižljivo prikupljana na plažama našeg plavog Jadrana, nestaje i bezbrižnosti kojom smo bili okupani posljednjih mjeseci te dolazi ono najgore doba godine kada sve počinje iznova: škola, faks, posao... Aaaaauurgh, dosta! Poludjet ću! Ekhm, oprostite na ovom ispadu, no siguran sam da i vi osjećate laganu nostalgiju za prošlim tjednima. No, mora li sve biti sivo i prohladno, ima li možda i nečeg slatkog u ovom tmurnom razdoblju? Jasno, osim friškog mošta (samo pripazite s konzumacijom da ne stvarate red pred WC-om), vaša mlada i plaha srčeka zagrijat će i pokoja bolja PC igra koja se nekako uspjela probiti u ovom sušnom razdoblju kad igara gotovo i nema. Tako ćete konačno moći zaigrati *Final Fantasy 7* i uživati u *anime* real time vratolomijama brkatih japanera i polugolih djevica. No ako iz vašeg srca ništa ne može istjerati tjeskobu i mrak, pravi ste kandidat za *Hearth of Darkness,* odličnu bitmap arkadu nastalu u maniri najboljih Amiginih dana. Ne možemo ne spomenuti i igru *X-files* u kojoj ćete iz perspektive nekog bezveznog agenta FBI-a morati pronaći Sculy i Muldera. Volite li, pak, mozgati i tražiti, nemojte propustiti odličan *Starship Titanic,* avanturu izrađenu po *scriptu* glasovitog Adamsa (Vodič kroz galaksiju anyone?). Već zaboravljeni film *Wargames* ponovno će oživjeti u vašem sjećanju istoimenom 3D strategijom, a uz SWAT2 i MAX2, koja su poprilična smeća, očekuje vas i odlična helihopterska simulacija *Team Apache. And last, but not least,* tema broja *MORTAL KOMBAT 4*! Ako ništa dosad navedeno nije moglo ubiti vašu tjeskobu, polomite nekom kralježnicu i garantirano ćete se osjećati bolje. Do čitanja u sljedećem broju.

Krešimir Lauš

SADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJ







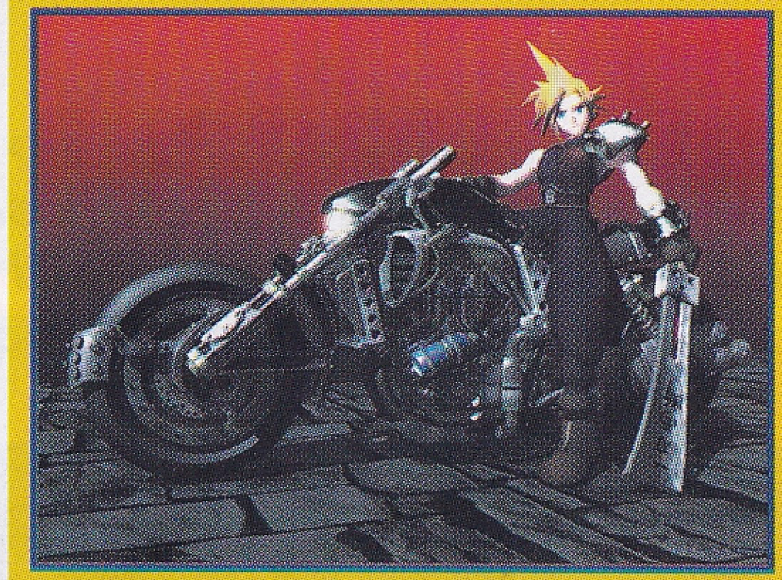




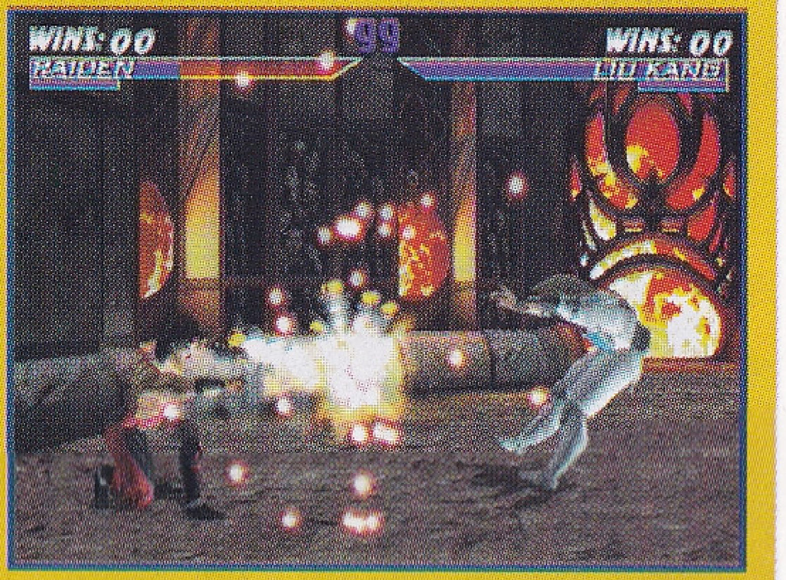
HACKEROVA TOP LISTA IGARA

Top ljestvica najpopularnijih igara obogatila se za popriličan broj *friških* naslova.

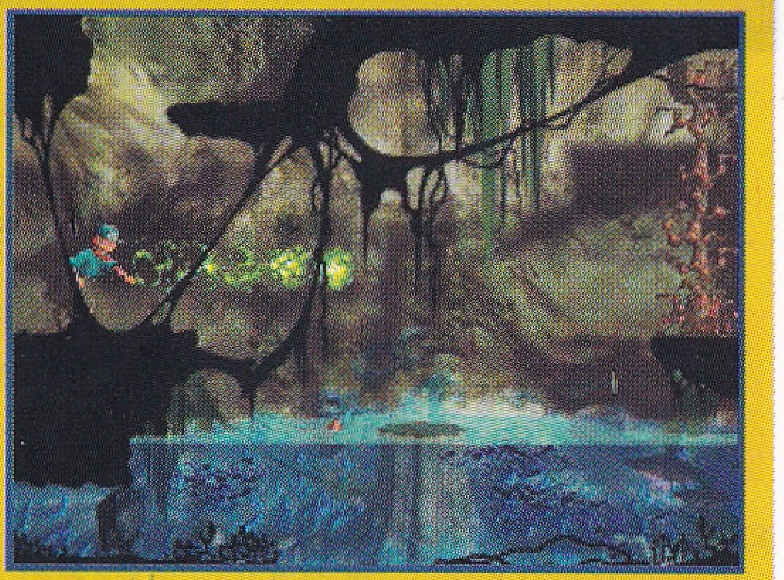
1. Unreal
2. Final Fantasy VII



3. Mech Commander
4. Mortal Kombat IV



5. Heart of Darkness



6. Descent Freespace
7. Starcraft: Insurrection



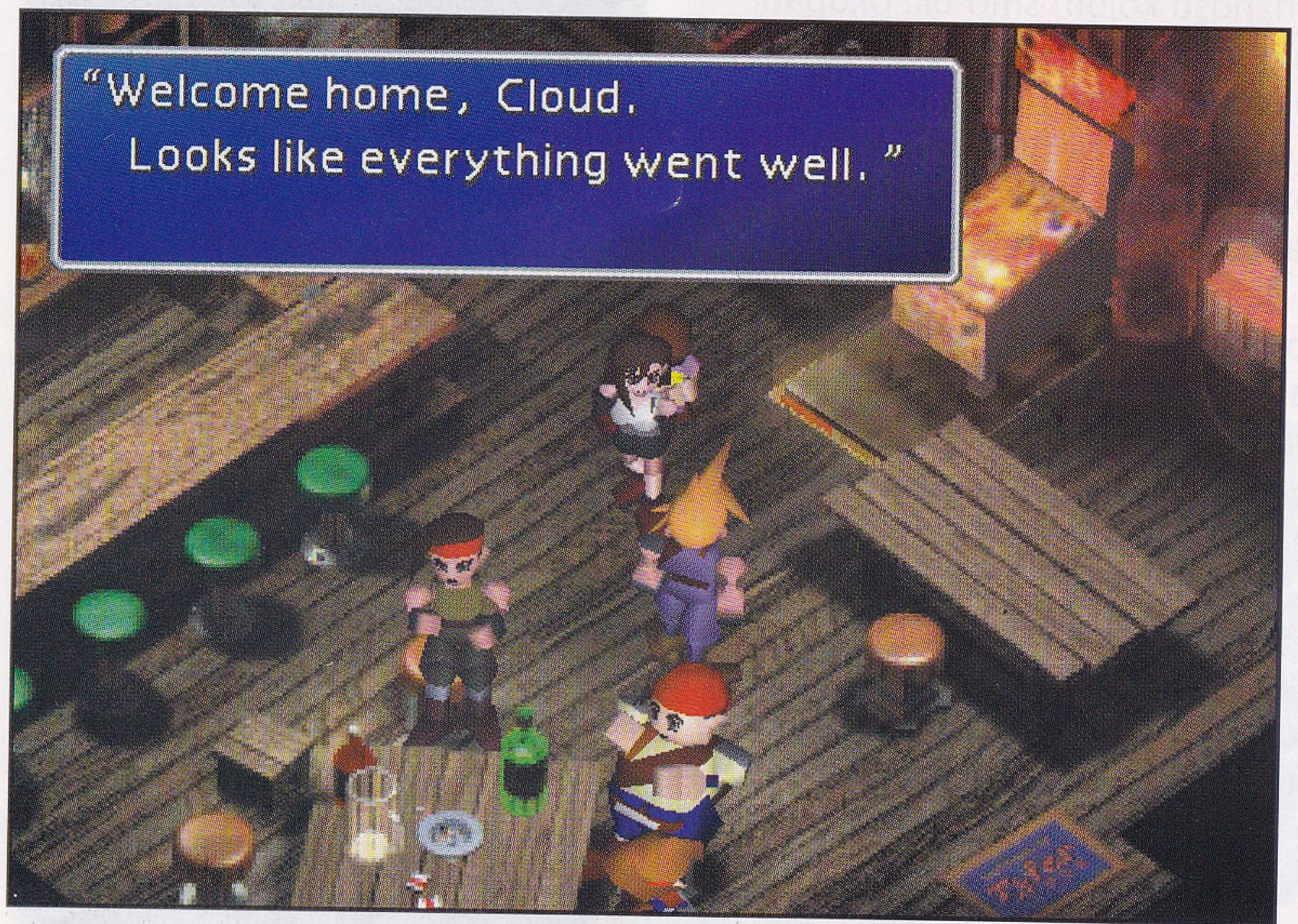
8. Commandos: Behind Enemy Lines
9. Team Appache
10. Emergency: Fighters for Life



Final Fantasy VII



Od svih igara za Playstation, nijedna nije podigla toliko prašine kao prošlogodišnji Squaresoftov hit Final Fantasy 7 koji je bio popraćen nevjerojatnom promocijom, što je prodalo igru u milijunima primjeraka (u Japanu je samo zbog Final Fantasyja prodan rekordan broj konzola). U svakom slučaju, čini se da će ovo biti prava poslastica za Daria Rakovca, novopečenog redakcijskog vlasnika i ovisnika o Sonyjevoj sivoj kutijici



Koji put će vam neprijatelj biti ovakva divovska mutirana kuća s borbenim kompletom namještaja.

Nekoliko mjeseci činilo se da je FF7 jedina igra koja se vrti na PSX-u, što je u neku ruku bilo i točno jer gotovo nije bilo konzole na kojoj se nije našla makar na kratkom iskušavanju prije same kupnje. Činjenica da gotovo nitko nije čuo za prethodnih šest nastavaka malo je kome smetala jer se u svijetu Final Fantasyja sa svakom avanturom mijenjaju i likovi i priča. Tolika popularnost ne bi nimalo čudila da je riječ o nekakvoj arkadi ili pucaljki, ali roleplay na konzoli? Takav je uspjeh moglo postići samo nešto uistinu posebno. FF7 to i jest! Svojom bogatom pričom i jedinstvenim pristupom razradi, FF7 uzima najbolje od rpg žanra te u dodiru s japanskom školom animacije postaje ostvarenje snova. Nema nikakvih stereotipa. Igra nas uvodi u jedan posve novi svijet gdje su herojstvo i magija posljednja prepreka industrijskom čudovištu koje ga uništava. FF7 vraća nas korijenima roleplaya, žanra čije se lice uslijed strahovite hiperprodukcije toliko promijenilo da smo zaboravili značenje i bit tog pojma. No, vrijeme za malu skupinu junaka u borbi protiv velikog zla je ponovno došlo!

The story begins...

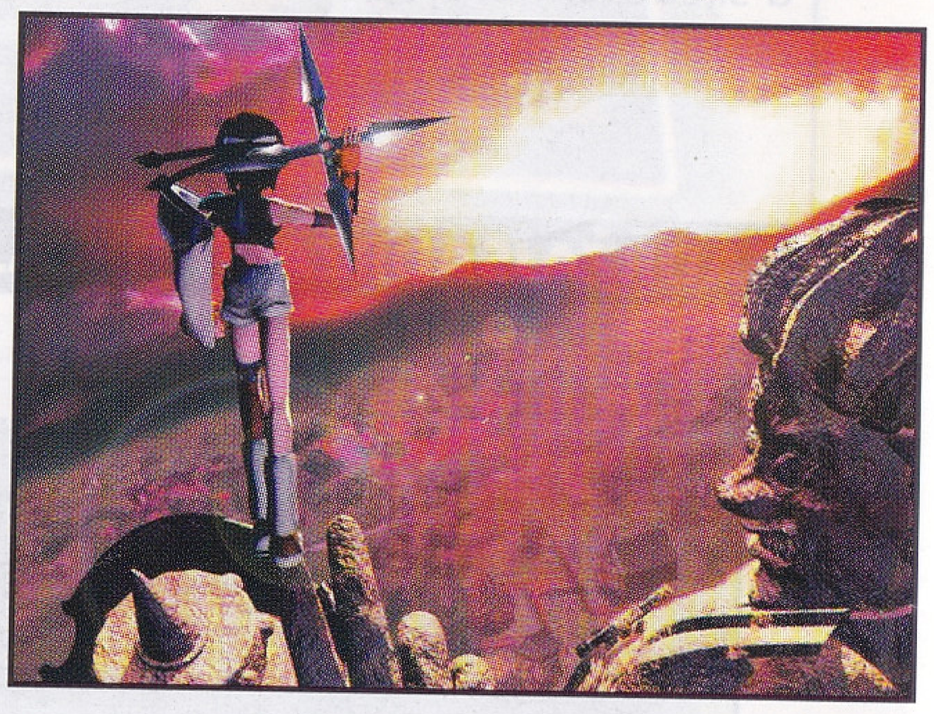
Priča FF7 prati život mladića plemenita srca imenom Cloud Strife. Cloud je nekoć bio vojnik u Soldieru, vladinim elitnim postrojbama, a danas radi kao plaćenik. Na samom početku igre zatičemo ga u akciji s grupom ekoloških boraca, Avalanche, čiji je cilj srušiti moćnu korporaciju Shinra koji nemilosrdnom vladavinom iscrpljuju i truju planet. Svijet u kome žive podijeljen je na službenike, Shinre, koji žive u high tech lebdećim gradovima i obične ljude koji se bore za opstanak u getoima ispod velebnih gradova. Isprva, Cloudovi motivi nemaju mnogo zajedničkog s ostatkom grupe no, kako igra napreduje, otkrivat će se detalji koji će pojasniti njegove postupke i pokazati pravo lice neprijatelja. Pojedinosti o priči ne želim vam otkriti. Ona je toliko duboka i jaka da bi bilo nepošteno otkriti bilo što vezano uz razvoj likova ili događaja. Zapravo, ne sjećam se igre koja je toliko ovisila o priči. Većina današnjih igara ima dobru priču, ali je teško uspijeva razraditi do te mjere da bi se svi događaji činili i logičnima i povezanima, posebice kada je riječ o roleplayu, gdje u pravilu imamo nekakvu okosnicu koja je toliko isprepletena questovima da igrač na kraju zaboravi što mu je osnovna zadaća, čime se postiže navodna razgranatost priče i otvaraju različite mogućnosti i načini igranja jedne te iste igre, no uglavnom je rezultat velika zbrka. U FF7 sve je podređeno osnovnom zapletu. Nema osobite nelinearnosti ili mogućnosti slobodnog istraživanja. Sve se, manje-više, odvija po određenom planu i nema mnogo mjesta improvizaciji, čime se postiže nevjerojatna dubina i razrađenost koja vam omogućuje da istinski uživate u igri neprestano tražeći više. Štoviše, velika je pozornost posvećena likovima i njihovim međusobnim odnosima. Vrlo su slojeviti i postupno se razvijaju, svaki ima svoju prošlost koja ga određuje i motivira. Na početku igrač ni o priči ni o likovima ne zna apsolutno ništa no, kako igra teče, upoznaje ih sve više otkrivajući da se oni kao pojedinci uklapaju u veliku sliku. Većina se igre, zapravo, bavi razvojem likova. Naglasak je, naravno, na Cloudu i njegovim pustolovinama, ali ni ostali nisu zanemarivi jer određuju i Clouda i sve događaje u igri. Priča se, dakle, razvija posredno, što je čini posebnom. Tipični je pristup japanskog roleplaya da se lik ne generira na početku igre nego se razvija usporedno s pričom, što se ne poklapa baš u cijelosti s našim standardima, ali će vam se svejedno svidjeti!

Fantastična borba

Svijet se u FF7 promatra iz klasične

Hardverska glad

Za razliku od svoje konzolne inačice, PC prerada FF7 pokazuje nevjerojatnu hardversku glad. Bez 3D ubrzvačke kartice, igra se vuče kao smrt čak i na P233! Da stvar bude bolja, FF7 uopće ne radi na većini Cyrix procesora, a ne podržava ni Rendition ili Riva kartice. Squaresoft, navodno, radi na ispravci ovih "sitnih" problema, ali kada će to biti gotovo, ne zna se. Pitanje je isplati li se uložiti toliko novca u hardver da bi se mogla igrati igrica koja savršeno radi na svojoj kutijici čija je cijena niže od cijene samo 3D kartice? Tko bi ga znao…





Kada steknu dovoljno iskustva, likovi će moći prizivati moćna stvorenja kao saveznike u borbi!

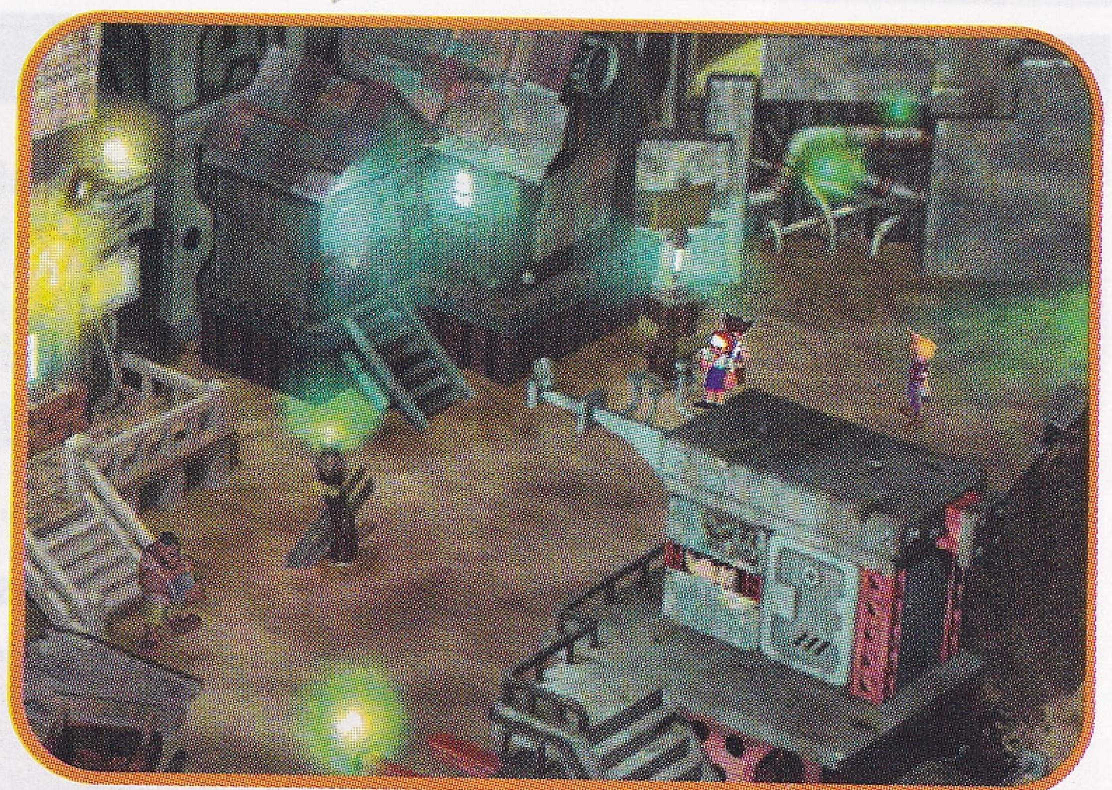


Midgar je grad u kojem ćete provesti dobar dio igre.



Bijeg iz Shinrinog sjedišta spada u čisto arkadne elemente u igri.

izometrijske perspektive poznate još iz starih Alone in the Dark igara - putujete svijetom, istražujete i komunicirate s ostalim likovima. Lokacije su prekrasne, a dinamična kamera stalno mijenja kuteve dajući igri filmski karakter. Komunikacija se vrši preko pomalo čudnih okvira nalik onima iz stripova, s tim da su tekstovi unaprijed određeni (tek ponekad igrač može birati između nekoliko ponuđenih odgovora), no kako je priča linearna, ovakvo rješenje ne smeta; da budemo iskreni - i znatno ubrzava tijek radnje jer ne moramo slušati loše dijaloge, nego čitamo kratke i jasne poruke koje nas brzo vode kroz priču. Igra dolazi na 3 CD-a, a kako nema glasovnih dijaloga, shvaćate koliko je prostora posvećeno samoj radnji. No, bit roleplaya nije samo u priči. Herojstvo se najbolje očituje na bojnom polju, a FF7 ni tu ne oskudijeva. Borbeni model primijenjen u igri također spada u novinu. Njegova je glavna posebnost što igrač nikada ne zna kada će se boriti. Šećući mirno željezničkom postajom, odjednom će se naći pred grupom do zuba naoružanih stražara. Neprijatelj se na osnovnom prikazu nikad ne vidi pa ga ne može ni izbjeći. Ovo je, navodno, uobičajeno u japanskim roleplayevima, ali kako ih u našim krajevima nema mnogo, na to se tek trebamo navići. Isprva to može biti prilično naporno, osobito ako ste vremenski ograničeni, a računalo vam baca neprijatelje na svakom koraku. Poslije, kad se naviknete, tu ćete nepredvidivost držati prednošću jer se nikad nećete moći opustiti i nikad vam neće biti dosadno. Sama se borba odvija u klasičnom 3D prikazu. S jedne strane ste vi, a s druge neprijatelj, a bitka teče kroz mješavinu vremenskih jedinica i poteza. Naime, svaki lik ima vremensku skalu koja se, ovisno o njegovim sposobnostima, brže ili sporije puni. Na taj se način određuje kada je pojedini lik na potezu jer nema onog klasičnog poretka "prvo mi, pa onda oni", nego se sve odvija relativno realno. Što likovi budu više napredovali, brže će reagirati i biti moćniji. Zbog čestih sukoba, likovi se u FF7 razvijaju iznimno brzo. Nivoi se preskaču svako malo, tako da su pod kraj igre hit pointi izraženi u tisućama. Borba se odvija klasičnim sredstvima ili magijom. Sustav uporabe magije je vrlo kompleksan. Magična svojstva u FF7 svijetu posjeduje tzv. Materia. To su kristali s magičnim svojstvima koji se stavljaju u utore na oružju ili oklopu čime je korisniku omogućeno bacanja čina. Popis Materie i njenih kombinacija je golem, ali se osnovni efekti uglavnom svode na kombinaciju napadačke i iscjeliteljske magije. One se najčešće kombiniraju s drugim magijama koje im pojačavaju ili proširuju djelovanje na više objekata istodobno. Primjerice, kombinirate li Fire magiju s All, dobit ćete vatrenu loptu koja će pogađati sve neprijatelje odjednom te će borbe s nižim protivnicima biti gotove u jednom potezu. Poslije dobivate mogućnost prizivanja božanstava i mitskih bića koja privremeno staju na vašu stranu i pomažu vam u borbi. Magija se može rabiti tako dugo dok lik ima potreban broj magic pointa, a kad oni isteknu, vraćate se konvencionalnom oružju. Poput magije, i popis dostupnog naoružanja i oklopa je nepregledan. Bitno je jedino to da svoju družbu konstantno unapređujete i kupujete joj novu opremu. Filozofija nepredvidivih sukoba može vas vrlo brzo iscrpsti ako niste kadri brzo se riješiti protivnika. Za trenutačno liječenje likova postoje dvije vrste napitaka.

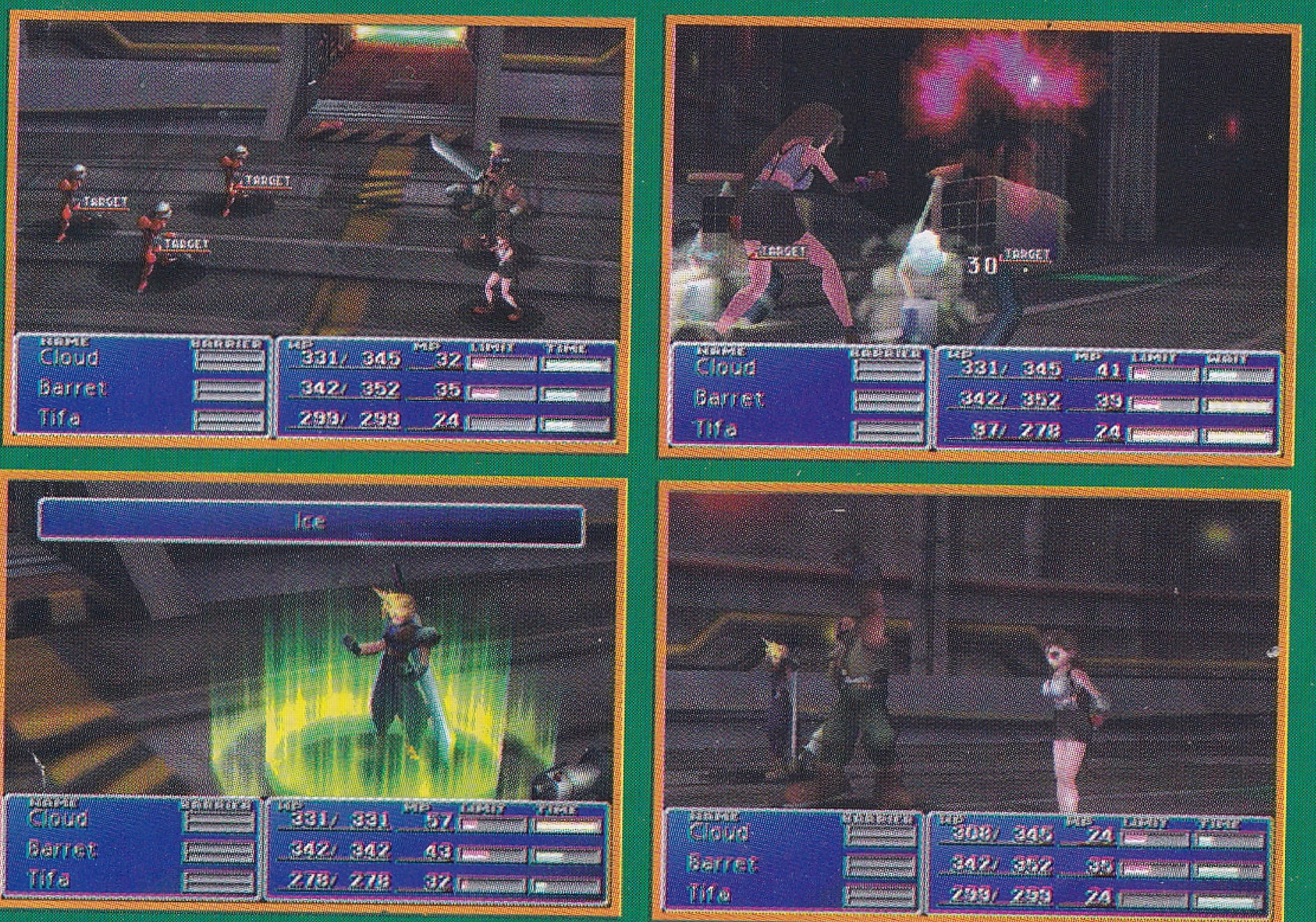


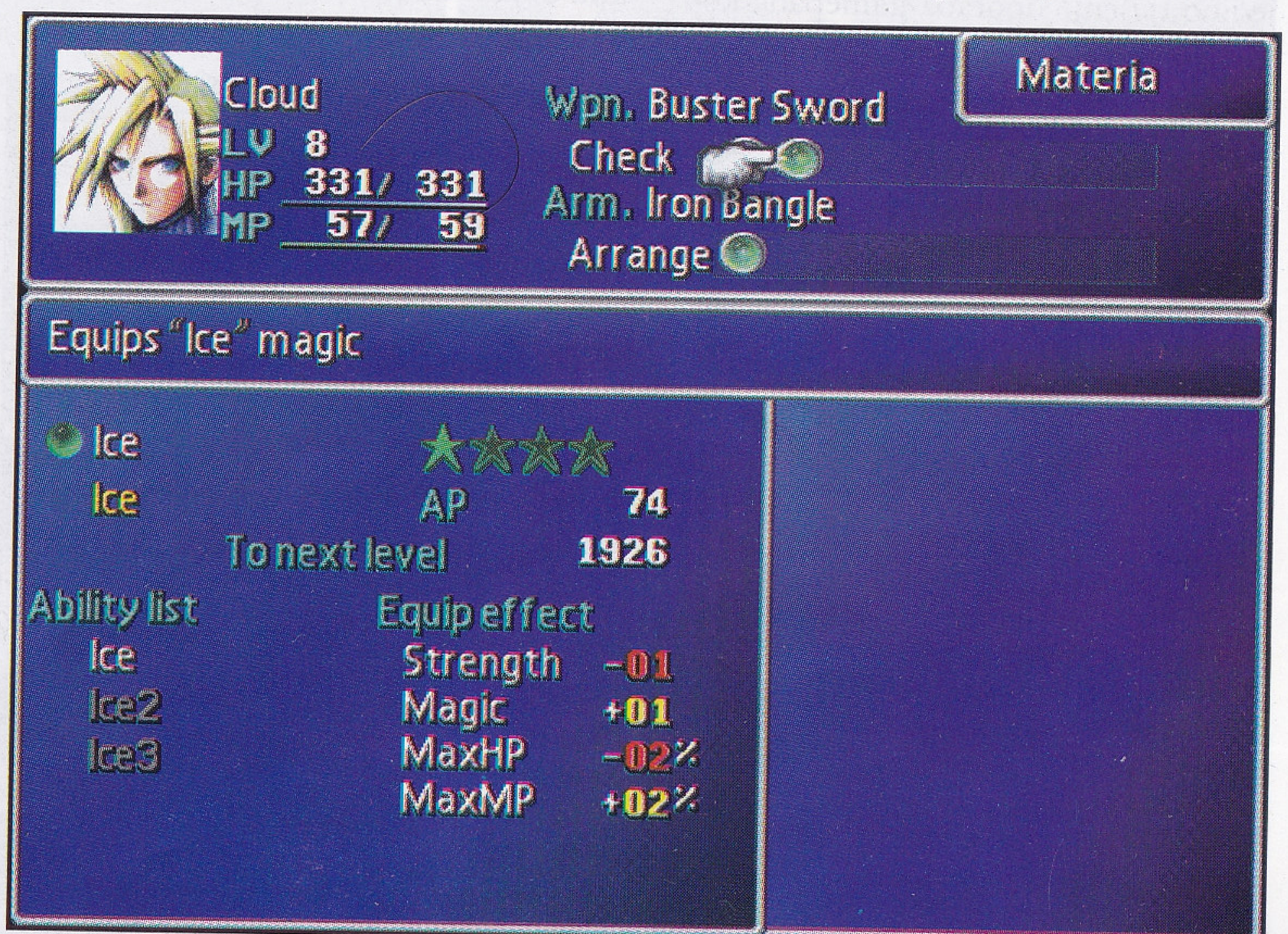


Likovi u igri znatno bolje izgledaju nego na PSX-u. Za okoliš se, nažalost, ne može reći isto!

Jedni, potion, liječe zdravlje, dok drugi obnavljaju vašu sposobnost uporabe magije. Ako se dogodi najgore pa netko iz vaše skupine strada u borbi, uvijek ga možete podići tzv. phoenix down napitkom ili mu morate omogućiti da se dokopa krčme jer provede li u njoj jednu noć, znatno će se oporaviti. Inače, jednom kada lik primi određenu količinu pogodaka, on postiže limit koji otvara njegov specijalni potez. Ovi su potezi vrlo razorni i mogu se rabiti protiv jačih neprijatelja, ali i tu treba paziti da imate dovoljno sredstava za brzi oporavak jer ako svi likovi stradaju, ništa vam više ne može pomoći. Pri opremanju i organiziranju skupine treba paziti na raspored likova. Jače likove treba staviti u prvi red pa će većina neprijateljske vatre pasti na njih, dok će slabiji, magijski orijentirani biti bolji u pozadini sa sigurne udaljenosti bacajući čini. Ovakav način borbe uglavnom prolazi, no svako

Borba se odvija na poteze a svakom je liku određeno vrijeme za pojedini potez. Nakon toga, on mora čekati da se vremenska skala ponovo popuni. Baš kao i na konzoli, naredbe se u borbi daju preko sustava izbornika. Isto je tako i s opremanjem likova. Ovaj je konzolni "štih" jedna od najvećih zamjerki PC preradi igre koja bi bila znatno igrivija da se vodilo računa o mogućnostima PC-a ili da je barem predviđena uporaba miša.

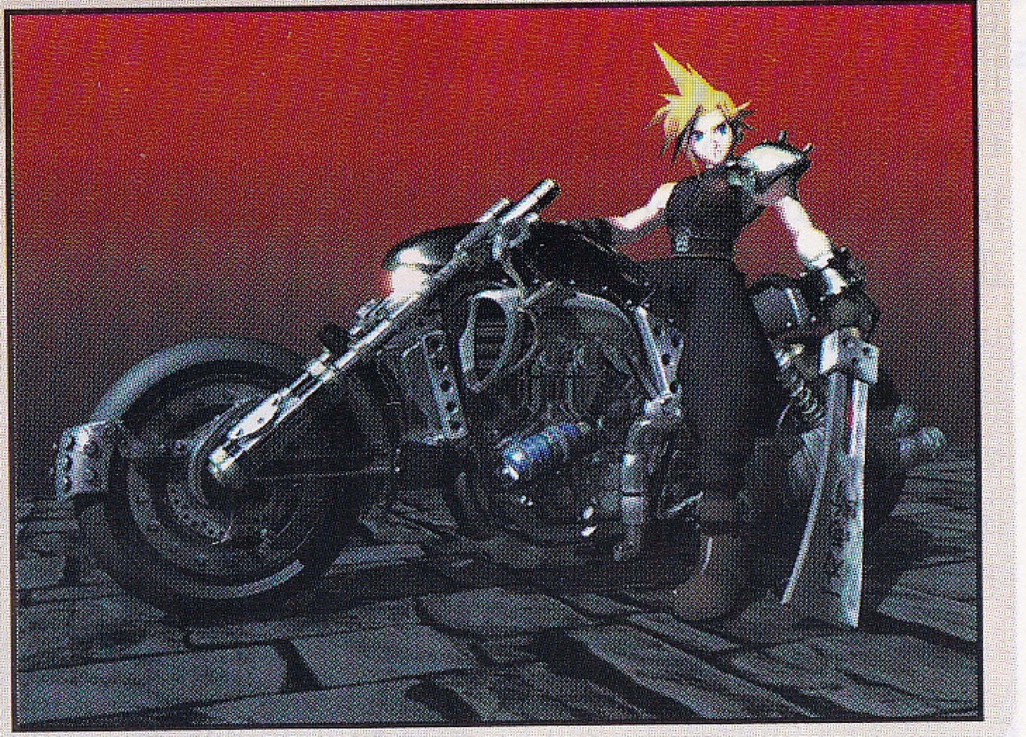




Ako je sustav izbornika za opremanje i upravljanje likovima funkcionalno morao biti isti, barem su izbornici ljepši.

Anime

Ovaj za većinu pomalo čudan dizajn likova predstavlja tipiču japansku školu animacije. Ondje su likovi rijetko kada nabildani razbijači s krvavim noktima i zubima, više su nalik djeci s velikim očima, divljim frizurama i gotovo nepostojećim nosom. Stoga, FF7 najviše sliči cjelovečernjem crtanom filmu i pristupačan je širokoj publici. Igraču se mnogo lakše emocionalno vezati za određene "osobe". Tipično je japanski i realan pogled na stvarnost kad je o smrtnosti glavnih junaka riječ. Američka verzija nikada ne bi dopustila nekom od "glavnih" da pogine usred igre, no ovdje se i to događa. Zbog spomenute povezanosti s likovima, vjerujte mi, neke ćete situacije prilično teško prihvatiti. S druge strane, relativno pitom izgled likova kompenziran je poslovično predimenzioniranim oružjem i bolesno maštovitim neprijateljima! Ako je oružje strašno i nezgrapno, ne moraju biti i oni koji njime barataju. U svakom slučaju, ovakav je pristup pravo osvježenje za oči i rado bismo ga još kojiput vidjeli.

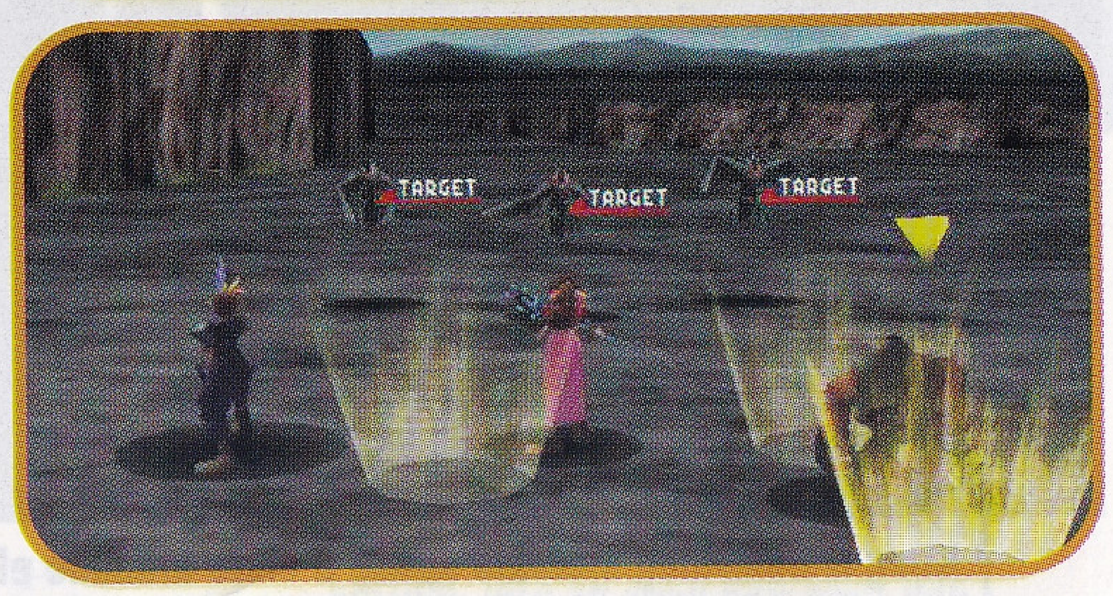


malo nalazit ćete na prilično neugodne spodobe, tzv. bossove protiv kojih morate pronaći alternativne taktike. Osim lutanja bespućima i napucavanja s čudovištima, tijekom igre pojavljuju se i čisto arkadni dijelovi. Neki su sastavni dio priče, poput bijega iz Shinrinog sjedišta na motoru, ili su uklopljeni samo da bi razbili monotoniju, poput uzgajanja Chocoboa, bića nalik noju koji služe za utrke i klađenje. Sve to čini FF7 dugotrajnijim jer teško da ćete iz prve otkriti sve tajne i mogućnosti ove igre, što će vas tjerati da joj se opet vraćate.

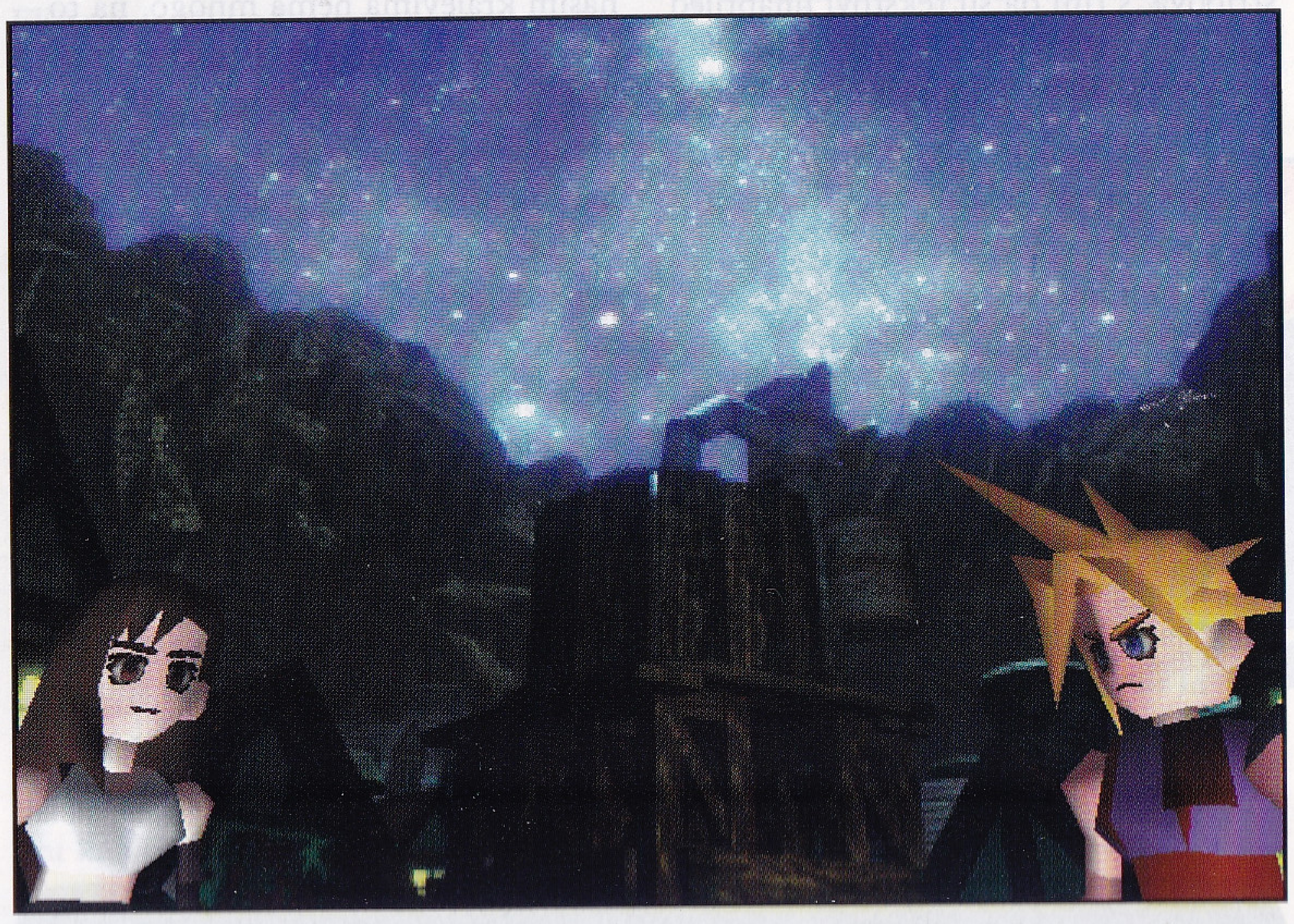
PC vs. PSX

Konačno pitanje ostaje: što je bolje? Tako velik uspjeh FF7 na Playstationu morao je uroditi preradom za PC. Što se same igre tiče, ona je jednako dobra kao i na konzoli, ali u tome je i najveći problem - usprkos svim mogućnostima za poboljšanje, ostala je ista. Općenito, sučelje s nezgrapnim sustavom izbornika prilagođenih igranju na konzolama je u potpunosti preneseno na PC. Zbog toga je za ugodno igranje jedino rješenje uporaba gamepada koji se vrlo jednostavno mogao zamijeniti mišem ili tipkovnicom. Ovako, ako nemate gamepad, ograničeni ste na numeričku tipkovnicu koja je namijenjena upravljanju. Istina, tipke se dadu predefinirati, ali neki od izbornika se tvrdoglavo drže starog rješenja ma što vi pokušali. Zatim, animacije koje su na PSX-u apsolutno savršene, na PC-u su zrnati .avi filmovi neusporedivo lošije kvalitete. Teško je vjerovati da se nije mogla postići istovjetna kvaliteta. No, najnevjerojatnija je činjenica da minimalna instalacija zauzima čak 260 megabajta tvrdog diska! PSX inačica ide izravno s CD-a pa je stvarno neshvatljiva potreba za tolikim prostorom. Ipak, ima nade i za PC. Njegovi će korisnici, pod uvjetom da imaju 3D karticu, uživati u prekrasno 3D modeliranim likovima koji su na PSX-u dosta tvrdo izvedeni. Osobito u 3D prikazu borbe koji crpi svu snagu Voodooa pri prikazu svjetlosnih efekata različitih čarolija i krupnih likova. Isto tako, u osnovnom prikazu, likovi su prekrasni. Nažalost, slično kao u Resident Evilu, okoliš nije iste kvalitete, ostao je u niskoj rezoluciji. Sve u svemu, čovjek ima dojam da je riječ o prilično površnoj konverziji na brzinu složenoj da bi se zgrnulo što više novaca u što kraćem roku. Sasvim je jasno da se u Squaresoftu nisu pretjerano zabrinjavali oko konverzije jer PC i nije njihovo ciljano tržište te nisu ni kanili ponovno pisati igru. Ipak, nekoliko bi je manjih zahvata učinilo daleko igrivijom. Da su barem odustali od primitivne metode snimanja pozicije na točno određenim točkama u igri. PC korisnici bi prilično cijenili mogućnost snimanja bilo gdje u igri, no za to očito nije bilo sluha. Ovako, igrajte se samo kada za to stvarno imate vremena jer tko zna gdje je sljedeći save point. Zbog svega toga, FF7 je bio i ostao konzolna igra - pogledamo li PC preradu, tu Squaresoftu ne cvatu ruže. Vrlo površan i nekorisnički orijentiran posao svakako ne služi na čast ekipi koja je stvorila ovaj fenomen računalne zabave. No, uskoro stiže Final Fantasy 8, a sasvim sigurno i nova prerada. Možda će se do tada neke stvari promijeniti.





Putujući svijetom, upoznat ćete mnoge mistične krajeve, ali i opasnosti što ih skriva divljina.



Romantičnih scena u Final Fantasy 7 svakako ne nedostaje.



Voodoo efekti pri bacanju čina najjači su PC-ev adut u odnosu na konzole!



Tajno skrovište Avalanchea. Danas Midgar, sutra svijet!!!

Final Fantasy VII

RPG

Proizvođač *Squaresoft*

Izdavač *Eidos Interactive*

- površnu preradu
- nemogućnost proizvoljnog snimanja pozicije
- ovisnost o 3D tehnologiji

83

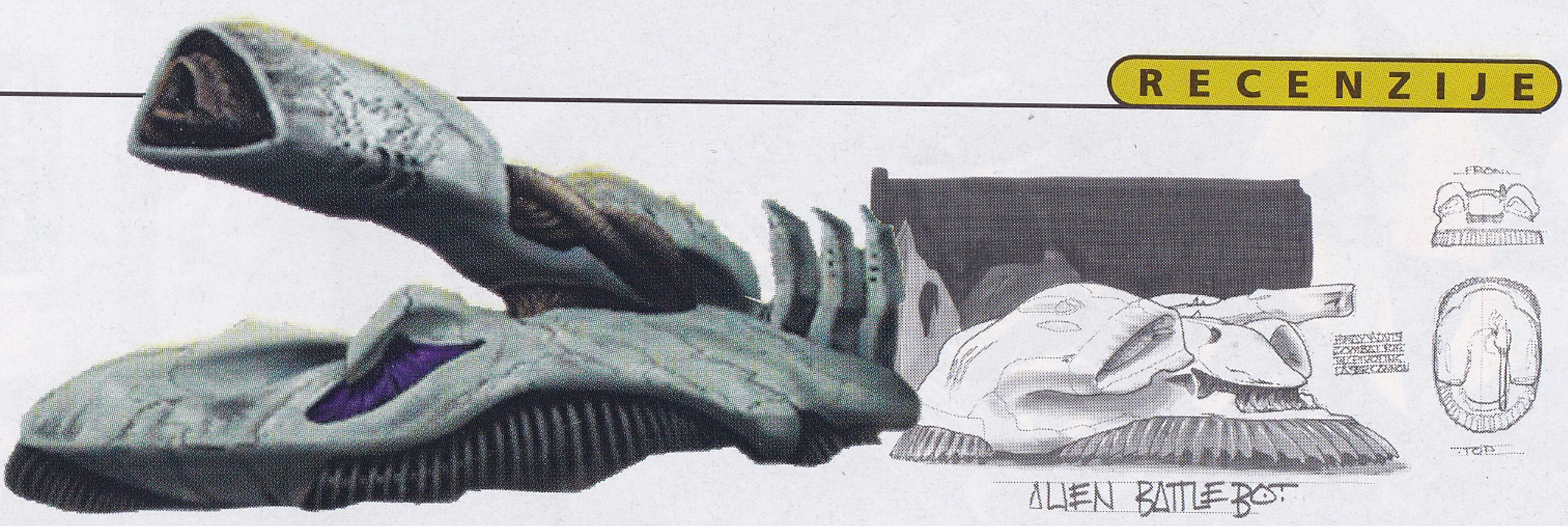
- izvrsno obrađene likove
- priču
- igrivost i dugotrajnost

Uz malo više truda, ova bi prerada dobila ocjene na razini svog izvornog PSX izdanja.

Preporučena konfiguracija
- P200
- 32 Mb
- 3Dfx

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
☑ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

M.A.X. 2



Interplayov dugoočekivani nastavak rado igranog M.A.X.-a trebao je donijeti revolucionarne promjene. Nažalost, sve je bilo i ostalo na onome "trebao je"!



Interplay je kao veliki adut M.A.X.-a 2 navodio 16-bitnu fotorealističnu grafiku, no zbog ovih slika ne biste doma pisali mami, zar ne? Dojam još više kvari loša animacija i slab odaziv jedinica...

Od priče vam se, kao i kod većine strategija, okreće želudac: sve se vrti oko Concorda (udruga međugalaksijskih stvorenja čiji su članovi i ljudi) koji se moraju boriti protiv nove prijetnje - nekakvih Sheevata... (mučno mi je već od ovakvih priča). Dakle, pred vama je osuvremenjeni M.A.X. obogaćen jedinicama Sheevata. Ovo je jedna od rijetkih igara gdje možete birati tri bitno različita stila igre: u realnom vremenu, na poteze i simualtno na poteze. Igranje na poteze pruža najmanje uzbuđenja i ostavlja vam najviše prostora za razvijanje strategije kojom ćete desetkovati neprijatelja, no simulatno igranje na poteze u igru unosi dinamiku na sasvim nov način. Igra se i dalje odvija na poteze tj. svaku jedinicu pomičete ovisno o njenim movement pointsima, no sam potez se odvija u realnom vremenu; naravno, dok ih sve ne potrošite. Doduše, to prilično razbija ozbiljnost igranja na poteze jer ne morate čekati da dođe vaš red, svi igrači mogu simulatno igrati po jedan potez. Nažalost, što se tiče borbe u realnom vremenu - bojim se da tu nemam dobre vijesti. Odmah ćete uočiti traljavo programiranje - sve se odvija usporeno: računalo sporo i sa zakašnjenjem prihvaća vaše označavanje jedinica, jedinice se kreću sa zakašnjenjem, animacija je vrlo loša, jedinice se ne kreću terenom kao u Total Annihilationu i sve skupa liči na jadne 2D spriteove koji klize nekakvim 2D terenom, što u konačnici znači daleko manju dinamiku i napetost real time borbe. Posebna priča u M.A.X.-u 2 je grafika. Po standardima od prije godinu-dvije, ona bi bila bez premca (16-bitna, kolorističke eksplozije itd.), ali je po današnjim dosadna i neatraktivna iako je uočljiv trud dizajnera da stvore grafički maštovite i raznolike nivoe. Ono što najviše smrdi i što je na Internetu donijelo negativan publicitet samom Interplayu je činjenica da grafika prikazana na kutiji nije ista kao u samoj igri jer su Interplayovi manageri odlučili malo "uljepšati" stvari, što samo potvrđuje da su i sami svjesni da im grafički engine baš i nije posljednji modni krik. Jedinice su nacrtane, najblaže rečeno, čudno i svakako neinventivno, a svekolika grafička prezentacija tjera nas da se zapitamo rabi li igra uopće 16-bitnu paletu s obzirom da Starcraft u svojih bijednih 256 boja izgleda kolorističnije i šarenije od M.A.X.-a 2.

Nekoliko dobrih stvari

Bilo bi nepravedno ne spomenuti jedinice koje su u ovoj igri dobro uravnotežene, možda čak i predobro. Naime, osim što ih je mnogo (što otežava snalaženje), svakoj je pridružena gomila parametara koji utječu na njeno ponašanje, poput brzine, dometa, dometa radara, snage napada, snage oklopa itd. te će čitava stvar ubrzo biti nepotrebno zakomplicirana. Jasno mi je da je ideal programera Flat Cata bio pružiti igračima što uvjerljiviju igru, no Westwood je još sa C&C-om pokazao da nije bitna kompleksnost igre ni broj jedinica, daleko je bolje pružiti igračima manji broj strogo namjenskih i s velikom pozornošću uravnoteženih jedinica da bi proizvod bio prihvatljiv za "široke narodne mase". Svjesni smo da je teško odrediti granicu između realnosti i jednostavnosti, no mišljenja smo da jednostavnog igranja u M.A.X.-u 2 nema baš zbog nepotrebnih i kompliciranih jedinica, zbog čega vrlo brzo splasne početno oduševljenje i igrivost brzo blijedi. S druge strane, ovo nosi i svoje dobre strane: M.A.X. 2 je vrlo dobro ujednačena igra u kojoj ne pali taktika sakupi resurse, sagradi brdo jedinica i sve ih pošalji na neprijateljsku bazu. Štoviše, mogli biste se iznenaditi kad vaš moćni borbeni odred popuši od prividno slabijeg neprijateljskog čije su jedinice vrlo ujednačene kvalitete. Dakle, zaboravite na C&C taktiku i umjesto toga planirajte i razvijajte vlastitu strategiju na terenu, a jedinice birajte ovisno o situaciji i neprijateljevoj reakciji. Nikad nemojte zaboraviti da u ovoj igri mnoštvo parametara utječe na konačni ishod bitke (od prvenstva napada preko iskustva stečenog u borbi do terena i karakteristika jedinica) pa pokušajte većinu parametara okrenuti u svoju korist - ako vam prije toga sve skupa ne dosadi).

I nekoliko velikih propusta

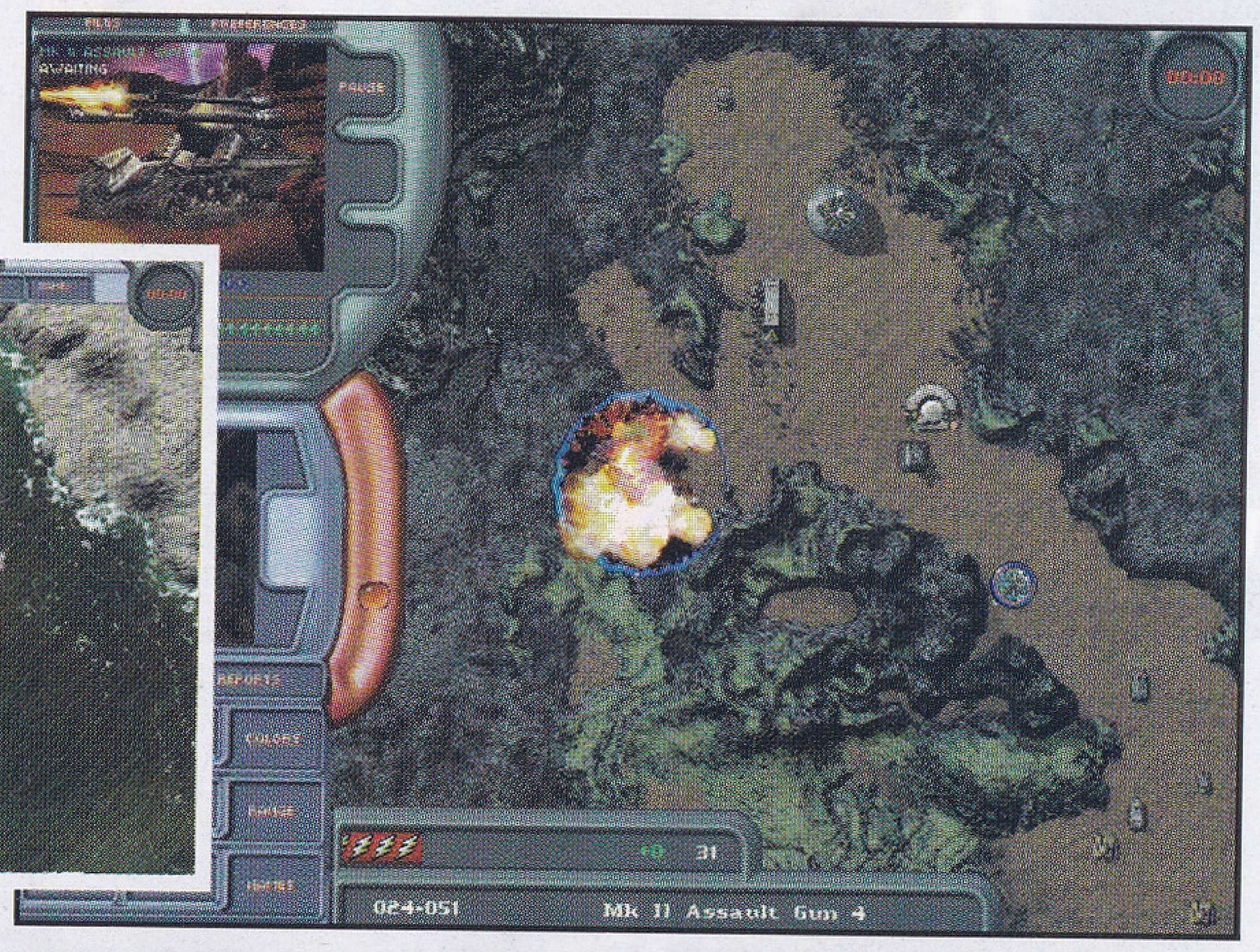
Za sve vas kojima krv počinje kolati venama pri spomenu multiplayer igranje (bilo preko Neta, bilo preko LANa) - opet loša vijest. Naime, M.A.X. 2 je vrlo bugovit i nestabilan u multiplayeru (što potvrđuje patch što ga je Interplay izdao nekoliko tjedana nakon igre i koji, usput, nije riješio najbitnije probleme). Postoji mnogo "rupa" koje vam omogućuju da ostvarite nepravednu pobjedu, no to nas tjera da se zapitamo zašto je ova igra uopće izdana. Naime, ako želite igrati tipični RTS, uzmite nešto drugo jer M.A.X. 2 ni grafički ni dinamikom ni finim balansom jednostavnosti i igrivosti ne predstavlja vrh ponude ovakvih igara. Želite li se okušati u pravom strategijskom multiplayer okršaju u mreži, vrlo brzo na površinu isplivaju osnovni programerski propusti i rupice koje kvare užitak igranja. Naš zaključak je sljedeći: riječ je o (pre)dugo razvijanom proizvodu koji je Interplay želio što prije izbaciti na tržište (imajte na umu konkurenciju u ovom žanru koja je žestoka i neumoljiva) i zadovoljiti glad stratega koji su igrali M.A.X.. Ostaje gorak okus u ustima da se nakon toliko vremena moglo i bolje i da Interplayu ovaj "flop" uistinu nije trebao.

Kristijan Žibreg

Jedan od malobrojnih aduta ove igre je vrlo dobra ujednačenost jedinica jer su programeri s velikom pozornošću i vrlo detaljno razradili ponašanje i izgled svake jedinice na papiru.



Efektno i funkcionalno dizajnirano igračko sučelje ne može skriti višak nepotrebne statistike kojom se morate zamarati - sve dok ne shvatite poruku i stisnete RESET!



M.A.X. 2

Strategija

Proizvođač *Flat Cat* **Izdavač** *Interplay*

• preveliko detaljiziranje jedinica i borbe • pomalo "outdated" grafiku i animaciju • nedovršenost koda i bugove koji u multiplayeru stvaraju velike probleme • igrivost brzo splasne zbog koncepta "ni vrit ni mimo"

69

• uravnoteženost jedinica • tri načina igre: real time, turn based i simultaneous turn based

Da je bar Interplay ovu igru izbacio na tržište bez bugova, dobila bi još 1% i spasila se od sramote. Ovako ćemo je morati počastiti titulom Shita mjeseca.

Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb

Platforme
- [x] PC
- [ ] PSX
- [ ] N64

3D ubrzanje
- [ ] 3Dfx
- [ ] PowerVR
- [ ] Direct 3D

Multiplayer
- [x] Internet
- [x] LAN
- [x] Modem


PENTAGRAM ECOM COMPUTERS
JAMSTVO 3 GODINE
PENTAGRAM ECOM
DOPLATA :
32 NA 64 MB SDRAM DIMM - 389 Kn+PDV
P II 266 MMX NA P II 300 MMX - 362 Kn+PDV
14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 199 Kn+PDV
HDD 2.5 GB WD NA 3,2 GB WD ULTRA ATA - 99 Kn+PDV
Microsoft Official Dealer
PENTIUM II 266 MMX
MB PENTIUM II LX 440 AT INTEL TRITON, PROCESOR KLAMATH 266 Mhz Intel MMX
DIMM 32MB 168 PIN S-DRAM 10 ns, FDD 3,5" TEAC, HDD 2.550 UDMA/33
VGA S3 VIRGE 3DV 2 MB EDO DRAM, PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550
14" COLOR MONITOR PHILIPS 104B, DIGITAL, L.R.,N.I., CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER AT, MIŠ GENIUS PS/2+PODLOŽAK+NAVLAKE
5.199,00 KUNA+PDV
MJESEČNO VEĆ OD 595 KUNA
PC KOMPONENTE
PENTIUM II 266 CELERON
MB LX 440 TRITON AT 627
CPU 266 Mhz Intel CELERON
S-DRAM 32 MB,168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
HDD 2550 MB WD UDMA/33
VGA S3 VIRGE 3DV 2MB PCI
COLOR MONITOR PHILIPS 14",104 B, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK +NAVLAKE
4.199,00 KUNA+PDV
MJESEČNO VEĆ OD 480 KUNA
NOVO !!!
PRODAJA NA ČEKOVE DO 12 RATA
I LEASING DO 24 RATE
SIEMENS NIXDORF
CREATIVE
CREATIVE LABS
Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju
PENTIUM II 300 CELERON
MB LX 440 TRITON AT 627
CPU 300 Mhz Intel CELERON
S-DRAM 32 MB,168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
HDD 2550 MB WD UDMA/33
VGA S3 VIRGE 3DV 2MB PCI
COLOR MONITOR PHILIPS 14",104 B, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK +NAVLAKE
4.399,00 KUNA+PDV
MJESEČNO VEĆ OD 503 KUNA
Philips Brilliance® Monitors
BRILLIANCE HIGH RESOLUTION MONITORS
Brilliance 105
Brilliance 107
Brilliance 201
Brilliance 201CS
Brilliance 4500AX
USRobotics
HEWLETT PACKARD
KNJIGOVODSTVENI KOMPLETI ZA PODUZEĆA I OBRTNIKE
ROBNO-1999 KN, ROBNO I PROIZVODNJA-2299 KN, MANAGER 98-1999 KN,
FINANCIJSKO-2499 KN, KNJIGOVODSTVENI KOMPLET I-3599 KN,
KNJIGOVODSTVENI KOMPLET II-5399 KN, PLAĆE-1399 KN,
BLAGAJNA-999 KN, OSNOVNA SREDSTVA-999 KN
KNJIGOVODSTVENI KOMPLET ZA OBRTNIKE-2999 KN
EPSON Stylus COLOR 600
PC KASA
CHERRY
NOVI BROJEVI TELEFONA
TOSHIBA
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

MORTAL 4 KOMBAT

Borba. Ovoga puta dotjeranija. Sofisticiranija. Prava. Zasjenit će prethodnike.

Piše i ocjenjuje za vas
Damir Rukavina

Mortal Kombat 4



Mnogi likovi iz Mortal Kombata 1 su doživjeli svoj ponovni revival. Bog groma Raiden je jedna od najboljih vijesti.



Sjećate li se kada je posljednji put izletjela na tržište kakva borilačka igra? Istini za volju, Tekken 3 i ostatak trupe postavili su standarde ali i unijeli kolotečinu u čitavu ideju o 3d beat'em upu. Svidao nam se Tekken ili Mortal Kombat serijal ili ne, u jednom ćemo se složiti: bolji u skupini približavaju se uglavnom osnovnom konceptu 2d beat'em upa. Isto načelo primjenjivo je i kod Tekken serije i kod Mortal Kombata 4. Dok o popularnijoj varijanti Tekkena mogu svjedočiti brojni vlasnici konzola, Mortal Kombat je uglavnom vladao na automatima i kućnim računalima a njihova je zajednička osobina vrlo jednostavan 2d koncept potpomognut nekim vizualnim pojačanjem koje je zapravo vidljivo u svim igrama koje uglavnom ovise o grafičkom sustavu što ga rabe. Naravno, neka izdanja su bila izvedena tako da je čitava ideja bila inkorporirana u vizualno savršenu kocku koja ponekad i ne treba imati neku glamuroznu priču da bi se čitavu stvar držala na nogama jer ona ionako treba samo kao tema za popunjavanje manuala i tematiziranja par završnih sekvenci. Grafičko pojačanje u svim Mortal Kombatima dosad bila je krv - prolijevana uistinu u neviđenim količinama.

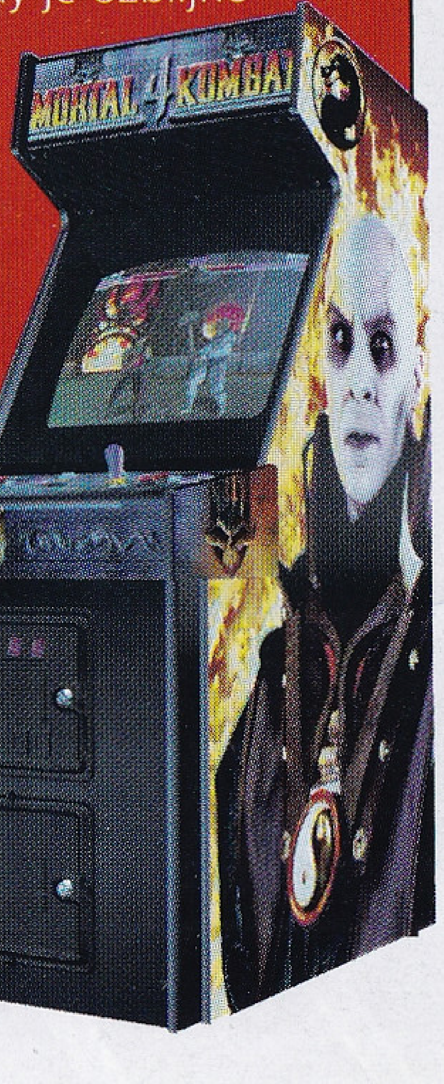
No dobro: istina je također i to da su se brojni mladi umovi razvijali uz ovu igru (trz, trz). Prisjetimo li se svih Mortal Kombat nastavaka (uhuhuhuhu....da, da...flash-back..nitko neće biti pošteđen), moramo početi s prvim jer je to bila prva igra koja je rabila skenirane likove koji su u to doba izgledali najrealističnije. Njihova je glavna prednost bila što su u sebi, među prvima, nosili i elemenata digitalnog ultranasilja. Da narode, Mortal Kombat je bio vrlo složen ne samo po svom idealnom konceptu, nego i po neviđenim izljevima bijesa koji su uglavnom i bili razlogom nastanka drugog nastavka. Mortal Kombat 2 je, po mom skromnom mišljenju, bio daleko napredniji od svog predhodnika. Grafika je bila složenija, u igri je bilo mnogo novih likova, neki slabiji su bili izbačeni, a u igru su, osim poznatih fatalityja, ubačeni i animalityji i bababilityji unoseći humor (kao da čitava stvar nije bila smiješna in the first place). Sve u svemu, jača konkurencija i opći napredak tehnologije donijeli su nam vrlo dobar nastavak. No, i dobre stvari idu dalje, pa je tako išao i Mortal Kombat. Njegova sljedeća inkarnacija nazvana je Mortal Kombat 3 i bila je, u neku ruku, razočaranje



Za razliku od ostalih nastavaka, Mortal Kombatom 4 je postignut grafički vrhunac. Najupečatljiviji detalji su vizualne čarolije poput 60fps-ovske borbe u areni gdje pada kiša i sjevaju munje...vrlo dobar posao!

Automati...

Mortal Kombatov (4) prvi susret s igračima nije bio u obliku igraćeg cartridgea ili CD-a. A, ne...Midway je ozbiljno odlučio našuškati daleko veću količinu novca prije nego se uputi na tržište igara za konzole. Sjećate li se onih zamagljenih paranoičnih trenutaka zapisanih u pozadini vaše podsvijesti: zadimljene prostorije ispunjene strojevima koji služe za pražnjenje džepova do posljednjih tragova kovanica? Ne, ne govorim o bordelu... govorim o automatima. Da, originalna (i nešto profinjenija) varijanta Mortal Kombata 4 vrti se na Midwayevim arcade strojevima. Iako ta vrsta zarade i nije toliko divlja kod nas, Japanci i Ameri na to padaju kao pokošeni.



- izgubila je mnogo toga novim konceptima koji nisu baš najbolje radili. Jedan od njih je bio i novi kombo sustav kojeg je računalo rabilo kao rutinu te je igrač nakon nekog vremena mogao ili razbiti monitor ili resetirati računalo. U redu, to možda i nije utjecalo na mod za dva igrača, no moramo priznati da se Mortal Kombat uglavnom kompromitirao preko single player moda....koji je sada gadno smrdio. Potom je stigao i Ultimate Mortal Kombat, kombinacija prijašnjih nastavaka, i, naravno, Mortal Kombat Chronicles (barem nešto takvo) koji je bio katastrofalan pokušaj konverzije jedan-na-jedan tučnjave u linearni beat'em up. Užasno loša ideja. Srećom, nakon toga je stigao izvrstni Mortal Kombat 4. Prvi dobar potez bio je potpuno novi 3d engine koji ovdje izgleda doista zapanjujuće. Kao prvo, nova generacija 3d grafike donijela je mnogo novih mogućnosti pa tako i 3d arene koje, doduše, nisu imale preveliku ulogu zbog jednostavnog razloga: 2d koncept je bio još uvijek tu iako smo imali bogatu lepezu novosti. No prije nego što prijeđemo na pojedinosti, htio bih spomenuti da je Mortal Kombat 4 jedina igra koja je na PC-u postigla nevjerojatan razvojni stadij, svrstavši se time uz rame konzolama, ponajprije svojom nabijenošću novim konceptima i iznenađujućim rutinama - za što je vjerojatno zaslužan i kreativan tim koji ju je radio. Najzanimljiviji dio tima je vrlo poznati Midway (koji je radio i na prijašnjim nastavcima) te Eurocom, koji je imao velik utjecaj na 3d engine, jedan od najbržih na PC-u. Naime, Mortal Kombat 4 vrišti u nevjerojatnih 60 fpsa na običnom Pentiumu 100 opremljenom 3d karticom, dok bez 3dfxa ide u impresivnih 30 fpsa. Što reći,



Oštri sukobi poput ovoga su česti u Mortal Kombatu 4. Možda najzanimljivija stvar sada su maximum damage komboi koji dopuštaju samo 40% nanesene štete.

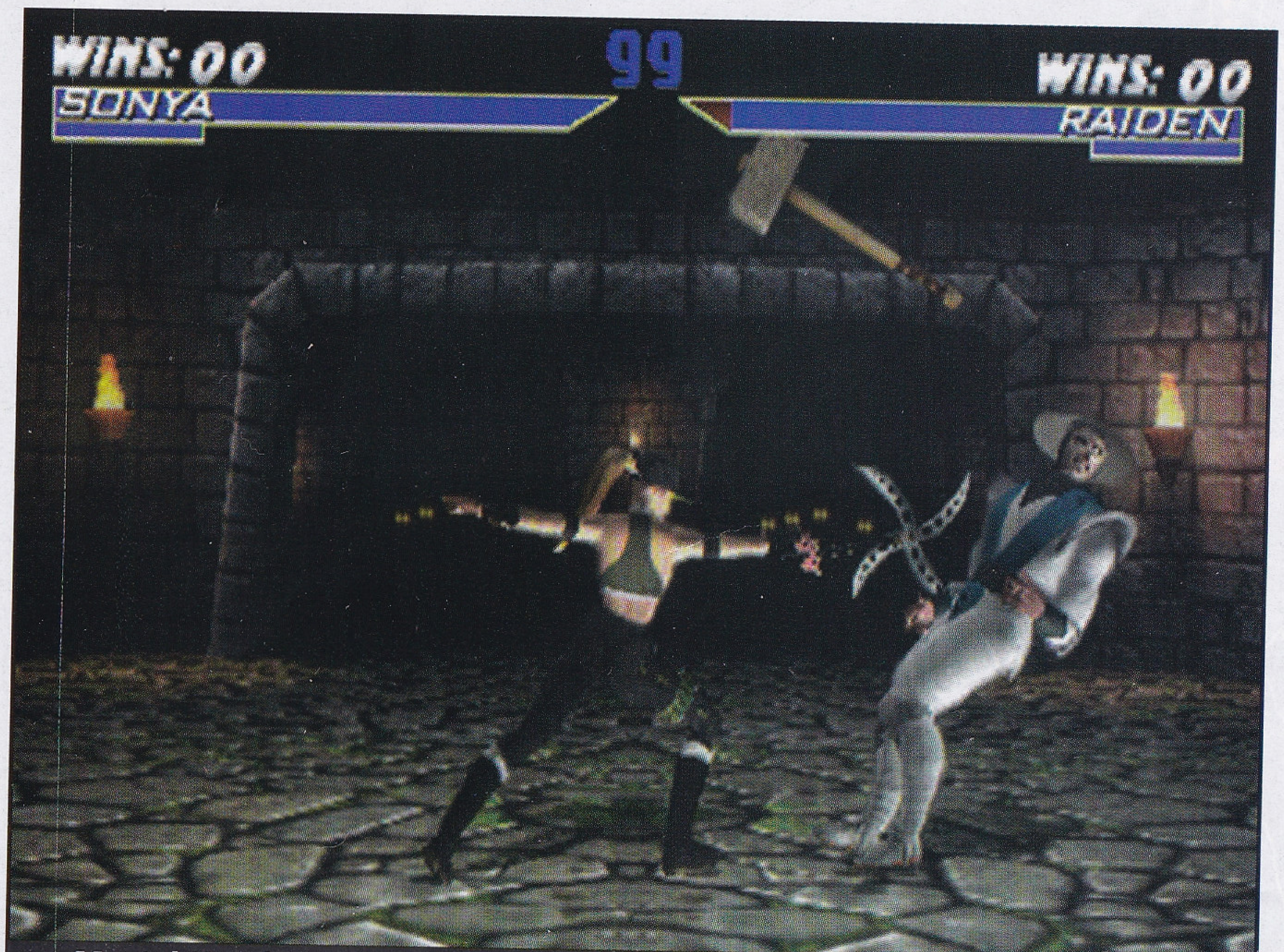


nego: izvrsno obavljen posao, momci! Moguć uzrok brze izvedbe je izravna podrška za glide drivere. Eto, djeco, još jednog razloga da, zakriveni velom noći, staroj iz novčanika popalite 400 dema za 3dfx karticu (Hacker nije odgovoran za postupke koji slijede gore navedenu gestu; štoviše, nema Boga koji će nas natjerati da snosimo troškove liječenja). No, kako to obično i ide, Mortal Kombat 4 upotpunjuje lepezu nekolicinom manje ili više maštovitih likova koji su, dakako, obdareni specijalnim potezima i fatalityjima.

Povratak najpopularnijih boraca je jedno od osvježenja. Naime Sonya, Raiden, Scorpion i Johnny Cage su doživjeli svoj revival u cijelosti svojim starim fatalityima i (naravno) udarcima. Iako to budi lijepa sjećanja nostalgičarima, potvrda je to i one stare "iskušane metode uvijek pale". Tako i ovdje imamo nekolicinu već provjerenih koncepata, što jamči kvalitetu proizvoda ali je i vrlo dobar temelj na kojem veterani mogu i dalje držati dominaciju nad amaterima. Naime, tehnike borbe ćete vrlo lako naučiti, a usavršit ćete ih vremenom i iskustvom. Što se likova tiče, njihove se karakteristike previše ne kose, tako da nema onih previše naprednih koji bi nakon nekog vremena postigli dominaciju nad svim ostalima. Naravno, mala neujednačenost je i ovdje prisutna sa surprise attack tehnikama što ih posjeduju neki likovi poput Goroa, ali i to se da izravnati s malo vježbe. Učenje borbe izvodi se u Tekken stil practice modu u kojem oprezno možete razraditi sve komboe i specijalne poteze, no, ipak, fatalityje možete uvježbati samo u pravoj igri. Zbog čega je to problem? Naime, fatalityi kojiput zahtjevaju užasno tešku tehniku i poznavanje gomile neusklađenih kombinacija tipki, što itekako frustrira igrače početnike. No, vratimo se vizualnom dijelu igre. Naime, onaj najprepoznatljiviji dio svih nastavaka Mortal Kombata je i ovaj put zastupljen. I ovdje se krv može mjeriti galonima, ali je pomalo bezveze napravljena - kapljice su kockastog oblika i uglavnom veće nego glave likova. U redu, možda bismo to i progutali kad bi barem krv na nekakav normalan način šikljala. Iako, u krajnjoj liniji, čitava stvar i ne izgleda tako loše jer igra ionako nije koncentrirana samo oko krvi i nasilja (khg, akhm). A brzina? Mortal Kombat 4 je daleko brži od svojih predhodnika, što onda pojačava i intenzitet akcije u igri, iako se prosječnom igraču može činiti i previše u početku. Još jedan savršen dodatak igri su i

Kutak za sirotinju

U Mortal Kombat 4 je uveden novi spektakularan engine koji se bez sumnje može nazvati Low-End-God-Engine. Zbog čega? Zato jer MK4 radi na konfiguracijama koje ni na daljinu nisu "jake". Naime, taj mali grom funkcionira i na Pentiumu 90 s 16 MB rama u 24 fps-a (u prozoru, doduše, ali nitko nije savršen).



Mortal Kombat 4 među novostima donosi i moć uporabe oružja što je uzrokom nastajanja i potpuno novih tehnika. Naime, zadržati oružje u ruci je mnogo teže nego što se to misli.



Po ustaljenoj Hackerovoj praksi kada je riječ o beat'em up igrama, donosimo vam pregled svih likova u Mortal Kombatu 4

KAI

Ovaj mladić ne samo da vlada mnogim tajnama borbe, nego je i dugotrajnim treningom uspio nabiti kondiciju na kojoj mu zavide atletičari cijelog svijeta.



Oružje: Bodež (QCB - LP)
Hodanje na rukama: BL+LK (BL na noge)
^ - Spin: Drži LP
^ - Noge: HK or LK
Air Fist: QCF - HP
Visoki Fireball: B - B - HP
Skokovni boot kick: HCF+LK
Niski Fireball: F - F - LP (+ zrak)
Iznadglavni Rip: (BL)U-F-U-B-HK(blizu)
Fireball otkidanje: U-U-U-D-BL(počisti+)
Zatvor: F - F - D - BL
Gorova jazbina: B - F - D - HK

RAIDEN

Ovaj mladić ne samo da vlada mnogim...u redu....Raiden je mitološki bog groma koji se zakleo da će ubiti boga u Shinoku.



Oružje: Malj: (F - B - HP)
Torpedo: F - F - LK (+ zrak)
Lightning Bolt: QCB - LP
Teleport: D - U
Struja: (BL)F-B-U-U-HK(blizu)
Ubod: D - U - U - U - HP (blizu)
Zatvor: D - F - B - BL
Gorova jazbina: F - F - D - LP

SHINOK

Ovaj mladić ne samo da vlada mnogim tajnama borbe, nego je i dug....Shinok je neka vrsta kopije Shao Khana...krade tehnike drugih boraca i zna napraviti jako finu štrudlu od jabuka (iako to tek dolazi do isticaja u Kulinary Kombatu).



Oružje: Bodljikavi štap: (B - F - LP)
Kopiranje poteza:
Fujin: F - F - B - HK
Kai: F - F - F - LK
Reptile: B - B - F - BL
Scorpion: F - B - LP
Liu Kang: B - B - F - HK
Jarek: B - B - B - LK
Quan Chi: B - F - B - F - LK
Raiden: D - F - F - HP
Cage: D - D - HP
Reiko: B - B - B - BL
Jax: F - D - F - HK
Sonya: F - D - F - HP
Sub-Zero: D - B - LP
Tanya: B - F - D - BL
Fatality
Zgrabiti: D - B - F - D - RN (blizu)
Dvoruki udar: D - U - U - D - BL (blizu)
Zatvor: D - D - F - HK
Gorova jazbina: U - D - B+HP

LIU KANG

Ovaj mladić ne samo da vlada mnogim tajnama borbe, nego je i dugotrajnim treningom naučio pobijati zakone fizike svakojakim vratolomijama dosad neviđenima.



Oružje: "riblja kost" (B-F-LK)
Fireball: F - F - HP (može u zraku)
Niski Fireball: F - F - LP
Leteći Kick: F - F - HK
Bicikl Kick: drži LK, pusti
Zmaj: F - F - F - D - BL+HK+LK (sweep)
Bacanje + pucanje: F - D - D - U - HP (blizu)
Zatvor: F - F - B - LP
Gorova jazbina: F - F - B - HK

REPTILE

Godine hranjenja psećim mesom i kronično pomanjkanje sunčeve svjetlosti, Reptilea je dovelo u stanje u kojem se nalazi. Trenutačno zarađuje za život igrajući sporedne uloge u ultranasilnim beat'emup-ovima.



Oružje: Sjekira (B - B - LK)
Super Krawl : B - F - LK
Kiselina: QCF - HP
Nevidljivost: BL+HK
Zaletni Punch: B - F - LP
Prežvakavanje lica: Hold HP+LP+HK+LK - U (blizu)
Kiselina: U - D - D - D - HP (dva koraka+)
Zatvor: D - F - F - LP
Gorova jazbina: D - D - F - HK

SCORPION

Kao jedan od veterana Mortal Kombata, Scorpion trenutno uživa visoku reputaciju među svim likovima i mnogobrojnom izvanbračnom unučadi. Šire se glasine da u Šestinama ove zime otvara servis za deratizaciju.



Oružje: Mač (F - F - HK)
Koplje: B - B - LP
Teleport Punch: QCB - HP (zrak)
Leteći Throw: BL (blizu u zraku)
Plamen: QCF - LP
Vatra: B - F - F - B - BL (dva koraka)
Scorpion ubod: B - F - D - U - HP (blizu)
Zatvor: F - D - D - LK
Gorova jazbina: B - F - F - LK

JAX

Takozvani čovek sa železnom šakom, Jax je začudo u svojoj novoj inkarnaciji iznenađujuće agilan. Mora da se radi o tim novim superlakim legurama.



Oružje: Bodljikava batina (D-F-HP)
Ground Wave: F - F - D - LK
Zaletni Punch: QCB - LP
Backbreaker: BL (u zraku) (blizu)
Missile: QCF - LP
Quad Throw: LP(blizu), RN+BL+HK,
HP+LP+LK, HP+BL+LK,
HP+LP+HK+LK.
Otkidanje ruku: (LK)3s F-F-D-F-(LK)(blizu)
Mrvljenje glave: B-F-F-D-BL (blizu)
Zatvor: F - F - B - LK
Gorova jazbina: F - F - B - HP

REIKO

Tragično nazvan kvazininja bori se pomoću vrlo dobrih tehnika, vrlo dobre volje i vrlo dobrih argumenata da ne napišem ovaj tekst....ugh



Oružje: Bodljikava batina (D, B, HP)
Teleport: D - U (BL za bacanje kada ste blizu)
^ - Bacanje: BL
^ - Punch (combo starter): HP/LP
^ - Kick (combo starter): HK/LK
Flip Kick: HCF - HK
Shurikeni: QBF - LP
Cirkularni teleport: D - B - F - LK
Torzo Kick: F - D - F - LP+BL+HK+LK (blizu)
Multi-Shurikeni: B - B - D - D - HK (dva koraka+)
Zatvor: D - D - B - LP
Gorova jazbina: F - F - D - LK

JOHNNY CAGE

Ultraegoistični mladac je doživio veliki revival u novome Mortal Kombatu dobivši jedinstvenu priliku da napokon dobije taj zlatni kipić pod imenom Oskar.



Oružje: Mač(F-D-F-LK)
Shadow Kick: B - F - LK
Preponski udarac: BL+LP
Shadow Uppercut: B - D - B - HP
Visoki Fireball: QCF - HP
Niski Fireball: QCB - LP
Torzo: F - B - D - D - HK (blizu)
Dekapitacija: D-D-F-D-BL (blizu)
Zatvor: D - F - F - HK
Gorova jazbina: B - F - F - LK

JAREK

Manje-više nasljednik Kanoa, Jarek je vrlo dobar borac, vrlo dobar mladić i vrlo dobra majka....sjećam se da mi je jednom za kavom govorio da bi htio promijeniti spol, ali mislim da mu je ta ideja izišla iz glave....a vidi ga sada...pušta i bradu...



Oružje: Mačeta (F - F - HP)
Cannonball: B - F - LK
Cannonball prema gore: F - D - F - HP
Fallback Bodyslam: B - D - B - HK
TriBlade: D - B - LP
Čupanje srca: F-B-F-F-LK (blizu)
Laser: U-U-F-F-BL (dva koraka)
Zatvor: F - D - F - HK
Gorova jazbina: B - F - F - LP

TANYA



Podrijetlom iz Australije, Tanya je velik borac za pravdu koji na turnir dolazi da dokaže da pravda može pobijediti....pazi ovo..napisao sam nešto normalno!

Oružje: bumerang (F-F-HK)
Fireball: QCF - HP
Podijeljeni Kick: HCB - LK
Fireball: QCB - LP(u zraku)
Leteći Kick: F - F - LK
Poljubac: D - D - U - D - HP+BL(blizu)
Zavrtanje vrata: D-F-D-F-HK (blizu)
Zatvor: B - F - D - HP
Gorova jazbina: F - F - F - LP

SONYA



Još jedan militaristički ženski lik koji je doživio ponovno rođenje nakon prvog Mortal Kombata...svaka čast, mlada damo....iako možda i nisi toliko mlada s obzirom da je prošlo već osam godina....a i vide se tragovi kirurške intervencije....heh

Oružje: Rotirajuce oštrice: (F - F - LK)
Cartwheel: HCT - LK
Prstenovi: QCF - LP
Baçanje nogama: (D)LP+BL
Bicikl Kick: B - B - D - HK
Kockasti val: F - B - HP
Leteće bacanje: BL (blizu, u zraku)
Poljubac Smrti: D - D - D - U - RN (sweep)
Nožno bacanje: U - D - D - U - HK (dva koraka)

SUB-ZERO



Kao jedan od najpoznatijih likova prvog Mortal Kombata, ovaj zamrznuti ninja počinje svoj križarski put u potjeri za povišicom plaće, ženama i novcem. A tko to ne radi?

Oružje: Ledeni štap (QCF - HK)
Zamrzavanje: QCF - LP
Uklizavanje: LP+BL+LK
Ledeni Klon: QCB - LP (u zraku)
Otkidanje glave: F - B - F - D - HP+BL+RN (blizu)
Aperkat: B - B - D - B+HP (dva koraka)
Zatvor: D - U - U - U - HK (blizu)
Gorova jazbina: D - D - D - LK

FUJIN



Kao Raidenov nasljednik, Fujin je inkarnacija boga vjetra koji u svojoj tehnici koristi...surprise, surprise....snagu vjetra..

Oružje: Samostrijel (B - B - LP)
Zabacivanje prema gore: F - D - F - HP
^-Nabijanje Opponent: B - F - D - LK
Leteće bacanje: F - D - LP (hold LP)
Zaron Kick: D+HK (u zraku)
Leteće koljeno: QCF - HK
Tornado: RN+BL x5 or 6 (sweep)
Vjetar: D-F-F-U-BL (dva koraka)
Zatvor: D - D - D - HK
Gorova jazbina: B - F - B - HP

QUAN CHI



Kao vrlovrlovrlo zao čarobnjak, Quan Chi ponovno vlada zlim svijetom i pokušava jednom zauvjek uništiti zemlju...budala....umjesto da se strpi još par godina da sve obavi moderna industrija.

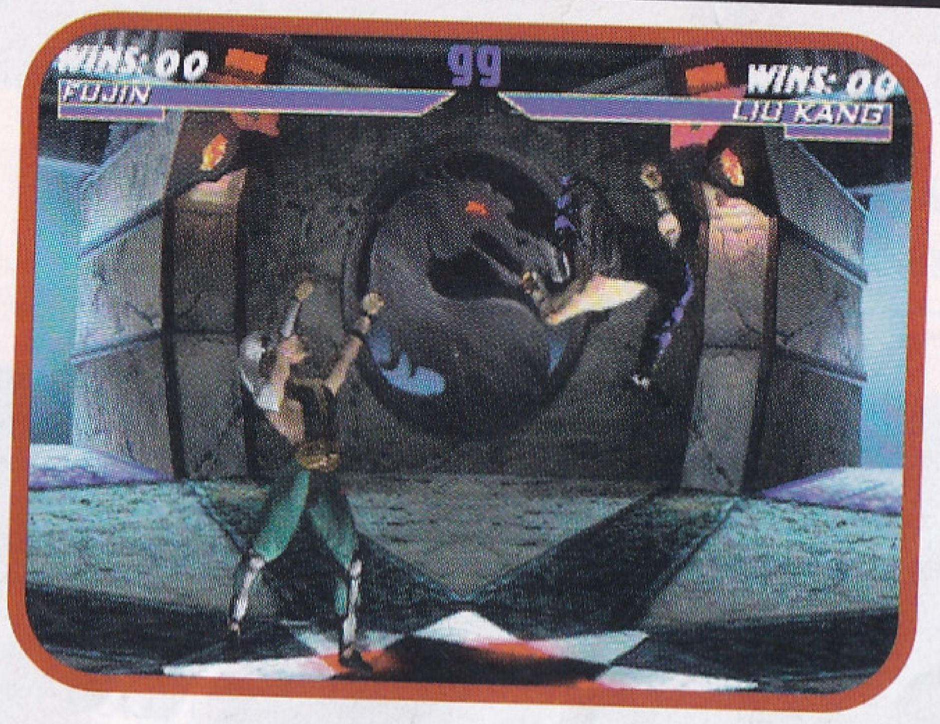
Oružje: Bodljikava batina (QCB - HK)
Bacanje u zraku: BL (blizu, u zraku)
Green Skull: F - F - LP
Krađa oružja: F - B - HP
Leteći Stomp: F - D - LK
Klizanje: F - F - HK
Nabijanje nogom: (LK)5sec D-F-D-F-(LK) (blizu)
Gluma: U - U - D - D - LP (dva koraka)
Zatvor: F - F - D - HP

LEGENDA:

LP: Niski udarac rukom (low punch)
HP: Visoki udarac rukom (high punch)
LK: Niski udarac nogom (low kick)
HK: Visoki udarac nogom (high kick)
BLK: Blok
QCF: Četvrt kruga naprijed
QCB: Četvrt kruga natrag
HCF: Pola kruga naprijed
HCB: Pola kruga unatrag



Raiden je u Mortal Kombatu 4 jedan od najjačih likova. Naime, jedan od njegovih najjačih poteza je i ovaj let preko ekrana.



oružja. Naime, svaki lik nosi posebno oružje, izvlači ga specijalnim potezom i njime nanosi golemu štetu. Naravno, ta prednost je uravnotežena time što oružje, doslovce, možete izbiti iz ruku klasičnim udarcima ili lakšim kombinacija-ma. Naravno, ono će tada ostati na podu čekajući da ga netko pokupi, što i nije tako loše - pohlepnici bivaju otkriveni čim se sagnu i pokušaju ga zgrabiti. Istini za volju, više sam rabio obične napade, ali objektivno gledano, mogućnosti oružja ovise o liku koji se njime služi. To je jedna od rijetkih neuravnoteženosti ove igre, ali toliko zanemariva da i nije neki problem. S druge strane, ovakva igra je zapravo relativno stari koncept zamotan u šareni celofan 3d ubrzanja. Ukratko, Mortal Kombat 4 je jedan od najboljih beat'em upova na PC-u i kao takav najbolji dokaz da PC ipak ima šansi u borilačkim igrama. Samo se nadam da se ovakva situacija neće zlouporabiti i da neki proizvođač neće započeti lavinu besmisleno loših 3d borilačkih igara...



Mortal Kombat 4 — *Beat'em Up*

Proizvođač *Eurocom*
Izdavač *Midway*

90

- Rupe u konceptu, neki likovi izgledaju bezvezno

Generalan napredak na PC tržištu • Jedna od najboljih beat'em up igara • Ipak je to novi izdanak legendarne Mortal Kombat serije

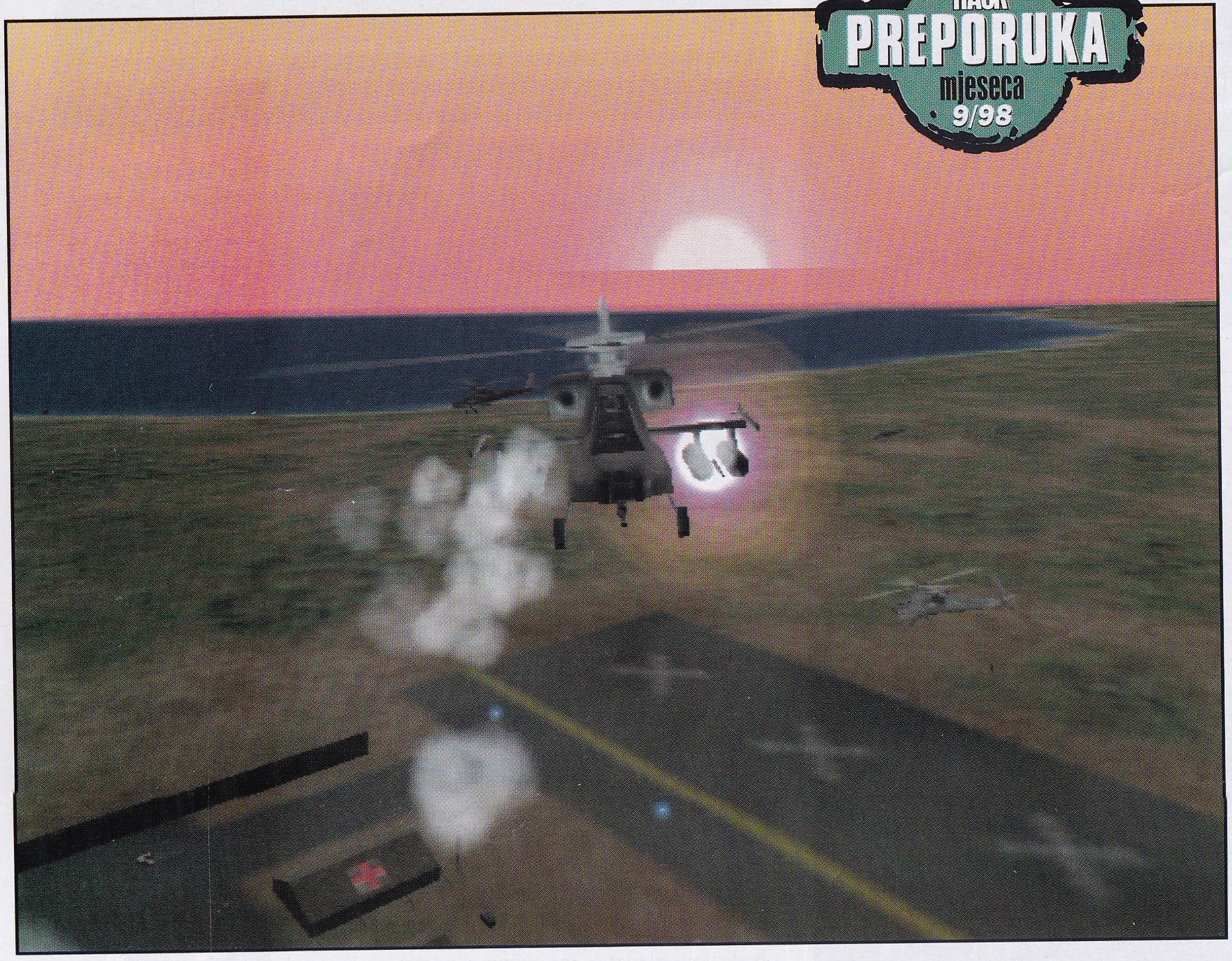
Svemirska simulacija koja je nadvisila sve svetinje ovog žanra!

Preporučena konfiguracija		Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
•P133	•3Dfx	☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
•16 Mb		☑ PSX	☐ Glide	☐ LAN
		☑ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

Team Apache

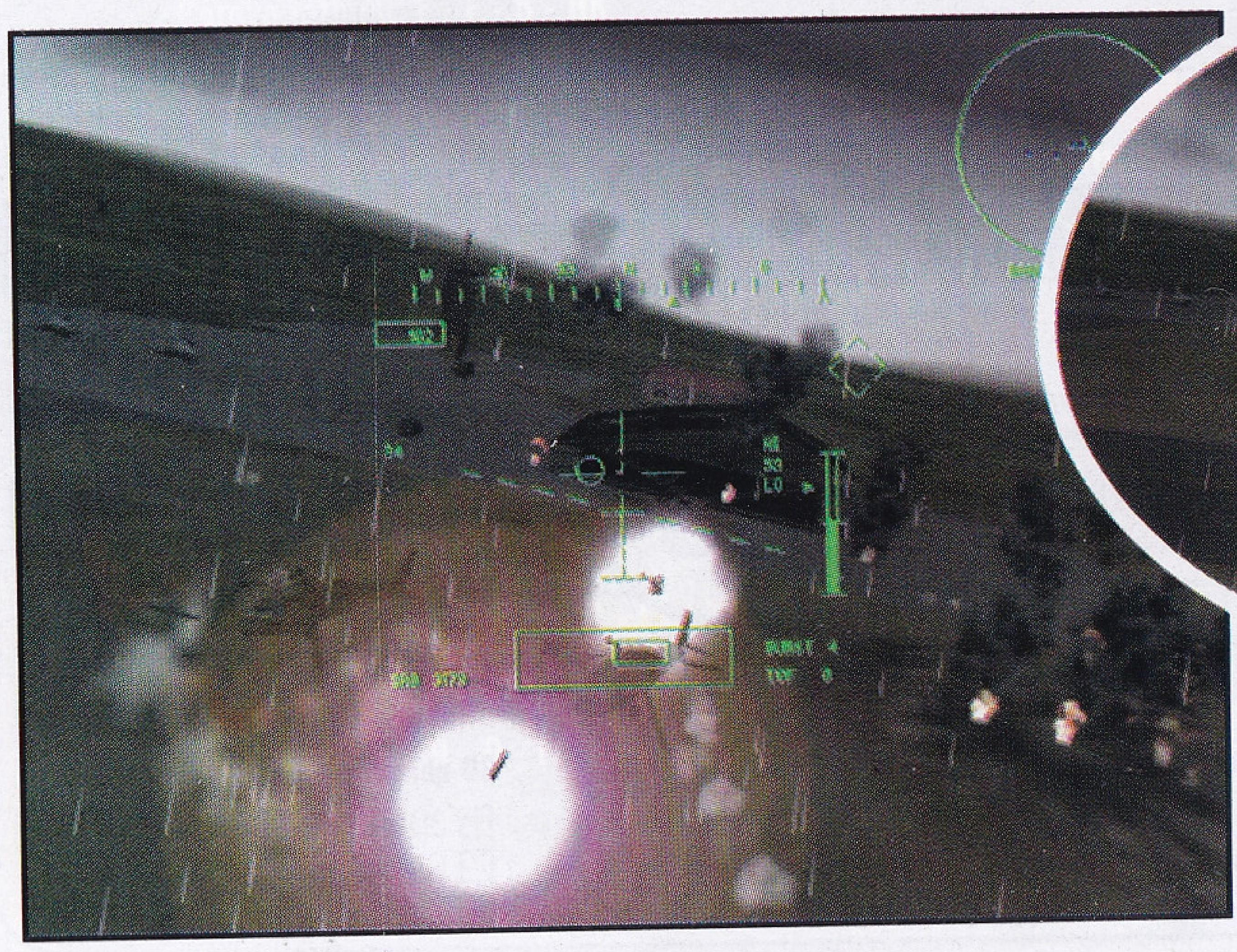


Posljednja dobra simulacija helikoptera koje se sjećamo je Jane'sov Longbow 2 koji je razočarao svojim prije svega visokim hardverskim zahtjevima i kompliciranošću. Team Appache je, stoga, ugodno iznenađenje za Krešimira Lauša koji misli da je ova igra konačno ugurala "prst u oko" Jane'su.



Mirna i topla večer, sunce je na zalasku, a vi stvarate udovice.

Iz nemirna me sna probudiše potmuli udarci i prokleto zavijanje sirene. Još uvijek bunovan, instinktivno navlačim odjelo, u polumraku pronalazim kacigu i tiho psujući izlazim van. Zapljuskuju me sve glasniji zvuci, kroz opnu polusna ipak shavaćam da je ono što čujem tutanj granata - naša je baza pod pravim napadom, ovo nije još jedna od onih lažnih uzbuna kojima su nas drilali prošlih tjedana. Ovaj put sve je pravo, no u meni nema straha jer me moja ptica strpljivo čeka na uzletištu broj 2. Penjem se u *cockpit* neprestano obasjavan avetinjskim bljeskovima neprijateljske vatre. Sa sigurnošću prekaljenog pilota palim svjetla, aktiviram rotor, otključavam oružani sustav. Vremena za gubljenje nemam pa mi se i desetak sekundi zavitlavanja rotora čini kao vječnost. Konačno dobivam dopuštenje za let i već me sila uzgona lijepi za sic. Lebdeći petnaestak metara od zemlje, ja i moj Apache postajemo jedinstveni u nakani da Ruskijima pokažemo vatre pakla... koje već lete ka svom cilju.





Vjerujem da za ove slike nije potreban nikakav komentar.

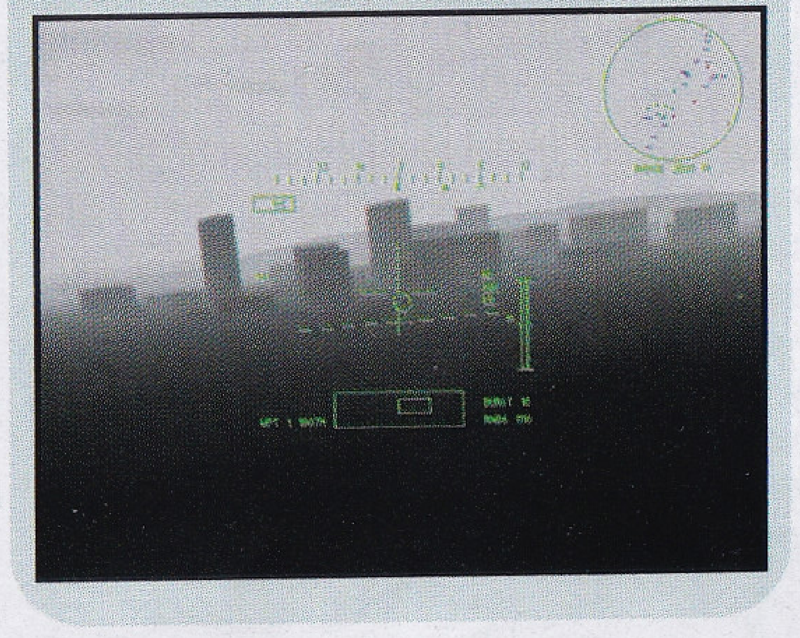
Nije li ovo tipična slika od koje svakom toplokrvnom muškarcu skoči tlak a uzbuđenje raste do usijanja. Nemamo li svi u sebi želju za moći, kontrolom i snagom koja bi poslušno pratila svaki naš pokret?. Pa zar nije onda, uz san o moćnom crvenom *ferrariju*, pomisao o letenju u *hi-tech* helikoperu 21. vijeka kakav je Apache jednaka uzbuđenju kakvo se rijetko doživljava? Doista? No budimo realni, 99.9 % nas ipak nikada neće

Vrijeme sutra

Još jedan od elemenata koji Team Apacheu daju nenadmašnu atmosferičnost su i vremenski uvjeti te doba dana. U nekim misijama padat će kiša ili snijeg, u sumrak će jedna strana neba biti zagasito crvena, a druga blijedo plava. Katkad će iz magle izranjati avetinjske spodobe a kad im se približite, otkrit ćete da su to zgrade dalekog grada. Noć je, nažalost, ispala prilično loše i, što je pomalo blesavo, nema zvijezda ni signalnih svjetala, pa ako se ne volite probijati kroz apsolutno crnilo, morat ćete upaliti infracrvenu kameru. No sve u svemu, vrijeme i vremenski uvjeti su toliko dobro simulirani da će o njima ovisiti čak i vaše raspoloženje, baš kao i u stvarnom životu.





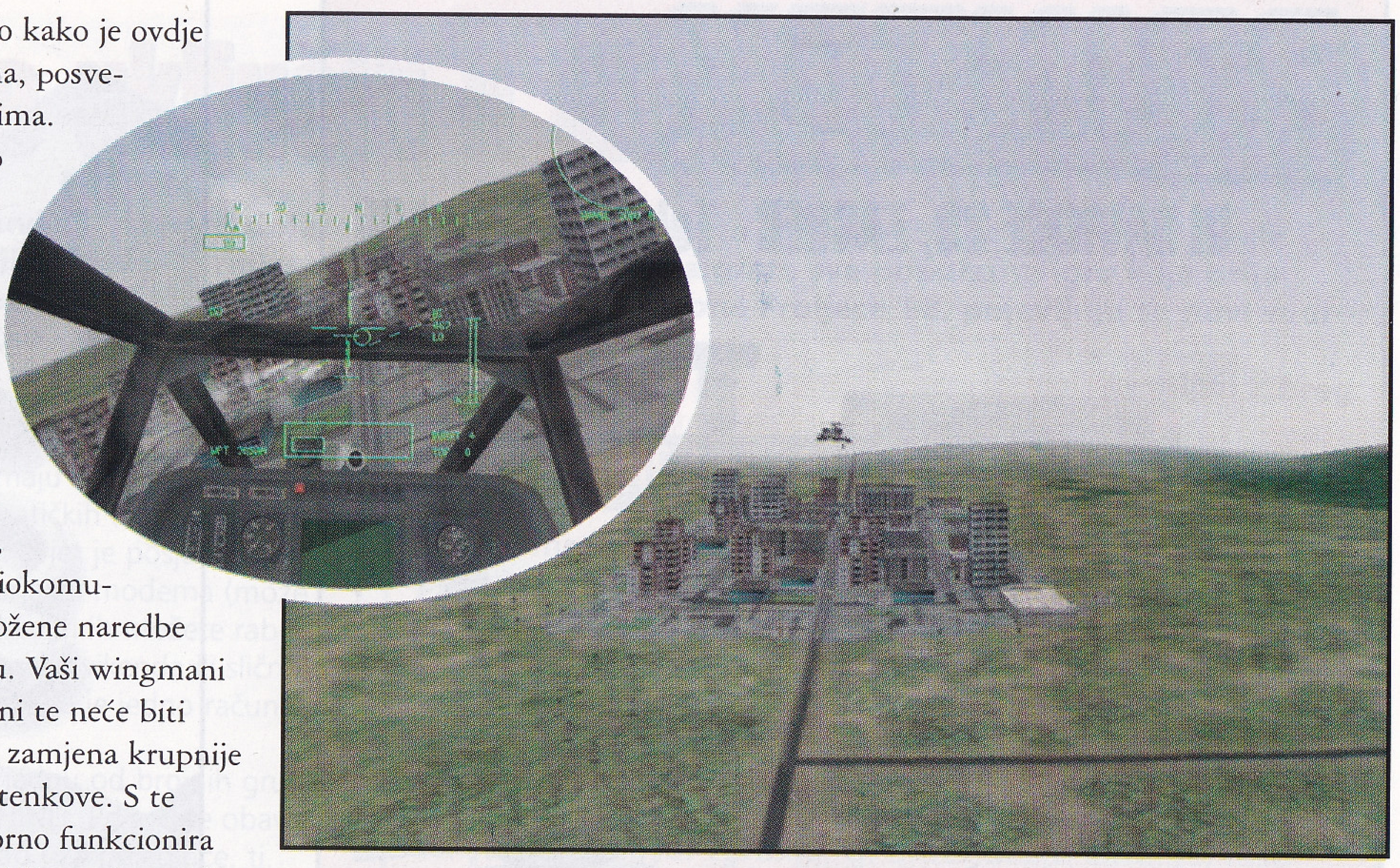


Microcosm

Područje djelovanja u Team Apacheu nije preveliko niti se igra njime pretjerano hvali, no ono što je simulirano prepuno je detalja i života. Automobili prolaze gradom, okoliš je prepun stabala, u selima uz crkvicu vitlaju vjetrenjače, na poljima se vadi nafta. Ukratko, ovo bi se moglo opisati kao helikopterski Flight Unlimited.

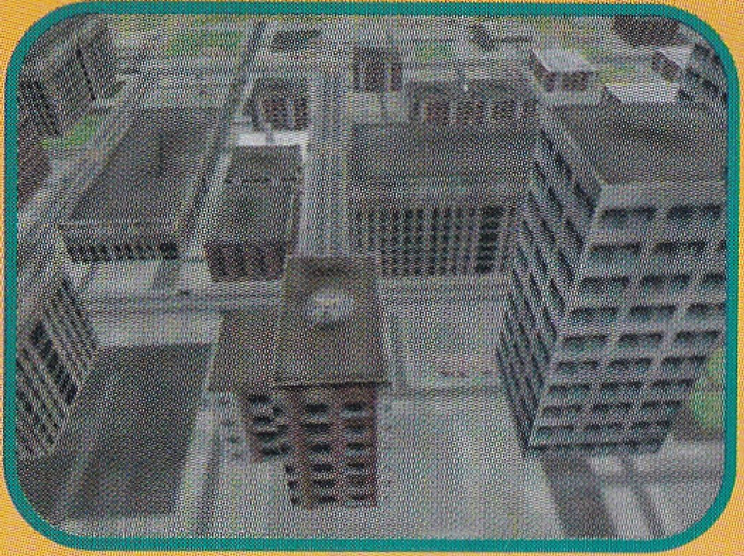
ostvariti taj san, no zahvaljujući PC-u barem ćemo moći iskusiti iluziju prave stvari. Iluziju, tj. kompjutorsku igru, simulaciju koja je proteklih godina neslućeno evoluirala dostigavši Team Apachijem svoj privremeni zenit, dok netko ne napravi štogod bolje, u što ćete se i sami uvjeriti čim prvi put zaigrate igru i uočite sve kvalitete koje vam pruža.

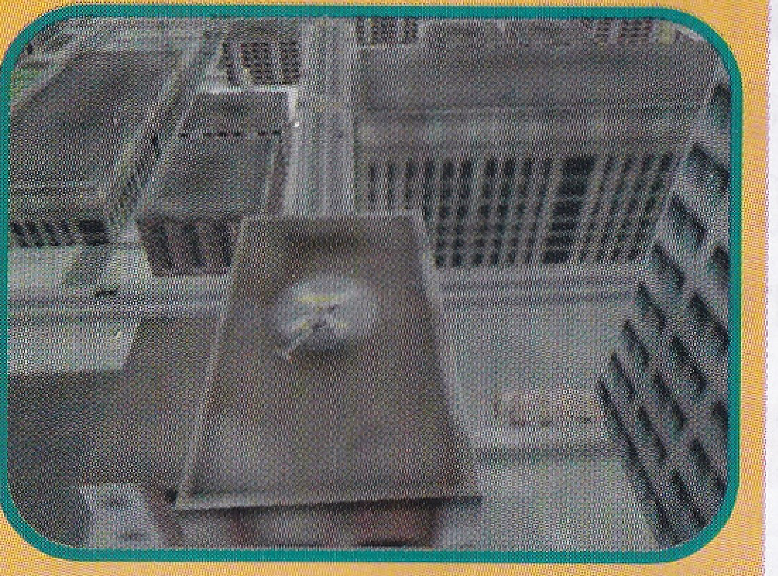
Krenimo redom; autori su polje djelovanja smjestili u dvije zone, tj. kampanje: **Columbiju**, u kojoj tamanite narkolordove ne biste li prekinuli lanac opskrbe drogom koja uništava mladost Amerike (kao da im za to treba droga), a u drugoj se uplićete u konvencionalni rat s Rusima koji kane zaposjesti **Latviu**. No kako je ovdje priča ionako sporedna, posvetimo se bitnim stvarima. U rat ulazite tek kao jedan od mnogih, ali su pod vašom komandom 3 para apacha čineći moćnu eskadrilu moćne udarne snage od koje starci zaplaču a djeca onečiste gaće. U igri, dakle, niste solo, radiokomunikacijom izdajete složene naredbe svojoj braći po oružju. Vaši wingmani su prilično inteligentni te neće biti zaletavanja u drva ni zamjena krupnije živadi za ruske T-80 tenkove. S te strane, sve besprijekorno funkcionira te vam izvršavanje misija, uz jasne ciljeve, logične komande i pametne *waypointove*, neće biti uopće naporno - bit će to čisti letački užitak popraćen slatkom napetošću borbe. Da bi postigli ovako visok stupanj igrivosti, autori su morali učiniti neke kompromise, no oni su više plus nego minus igri. Kao prvo, *Team apache* nije *hard core* simulacija zbog koje biste razbijali glavu čitajući *manuale* od 200 stranica, vaš helikopter podržava taman toliko sustava i komandi za njihovo izvršavanje da igra ne postane slična arkadi no sve je ostalo na savršenom simulacijskom nivou, od autentičnog letnog modela (barem se čini takvim) koji je tako gladak, mekan i precizan da bi vam i samo letenje okolišem moglo biti zabavno barem tjedan dana pa do savršenog zvuka (patentirana **Qsound** tehnologija) koji vam čak i softverski daje iluziju 3D zvuka na jednom paru zvučnika. Detaljčiće poput razlike između zvukova motora u kabini i izvan nje nije potrebno ni spominjati... Grafika je također savršena, iznimno brza (3dfx rulez) i, najvažnije, prepuna je detalja (odbljesci stakala vaše leteće lađe, automobili koji se vozikaju oko teniskih terena, stadiona, crkava u kompleksnim gradovima itd.) a sve se to diže na treću potenciju kad započnu borbe i vi u brišućem letu spazite kako tenk zakreće svoju kupolu prema vama ili se vojnik sprema pogoditi vas iz SAM-a. Zaboravite stoga sve *Comanchije*, *Longbowe*, ovo je savršenstvo - od tutoriala koji vas pomoću digitaliziranog glasa uči svemu što trebate znati pa do odlično struktuiranih kampanja koje vam nikada neće dosaditi jer tijekom leta stalno otkrivate nešto novo, letite iznad uspavanih sela, snijegom zametenih brda i slično. Kad počne borba, vrijeme je za festival *hidry*, *hellfirea*, svijetlećih metaka, ruku se grče oko palice, a sati lete. Od ciljeva, tu će biti svega: tenkova, džipova, žive sile, brodovlja, helikoptera, a ni pokoja seoska kućica neće biti loša meta. Nekome se takav arkadni pristup možda i neće svidjeti, no igra je dovoljno stvarna, precizna, igriva te ćete, odigravši je do kraja, zamjeriti svakome tko kaže štogod protiv nje. Od početka do kraja, ovo je jedinstveno iskustvo koje smo, istina, dugo čekali, no donijelo je nove benchmarke koje će biti teško prestići. Preporuka je dakle jasna: kupiti, kupiti, kupiti!

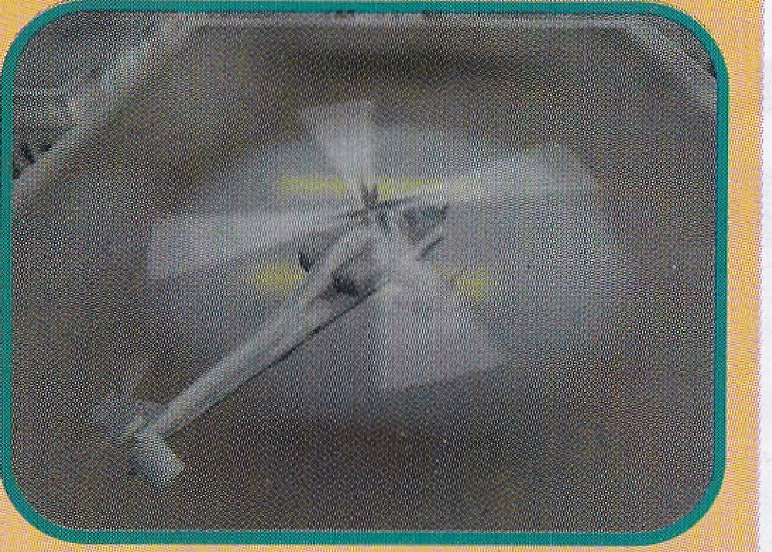


Pogledate li kompleksnu strukturu ovoga grada, uočit ćete opsjednutost detaljima. Što je najbolje, ovdje se ništa ne usporava!









Izrežite ove sličice, zalijepite ih u knjižicu i brzo je prolistajte, pokažite tati, sigurno će vam kupiti 3dfx.

Gimme sound

Patentirana Qsound tehnologija omogućuje vam realno pozicioniranje zvuka, gotovo kao da imate neku 3D sound karticu. Osim toga, zvuk je iznimno čist i realan, a osjećaj leta u cockpitu dok iznad vas vitlaju elise je neopisiv.

Dosadilo vam?

Odigrali ste igru do kraja i ne znate što biste dalje? Jednostavno, pozabavite se mission editorom i produžite si sate zabave!



Crveni križ, je l'? Možeš misliti; ionako ovdje vrše genetske pokuse, pa nek' gore!!!

Team Appache — *Simulacija*

Proizvođač *SIMIS* **Izdavač** *Mindscape*

- šteta što nije dvostruko više misija

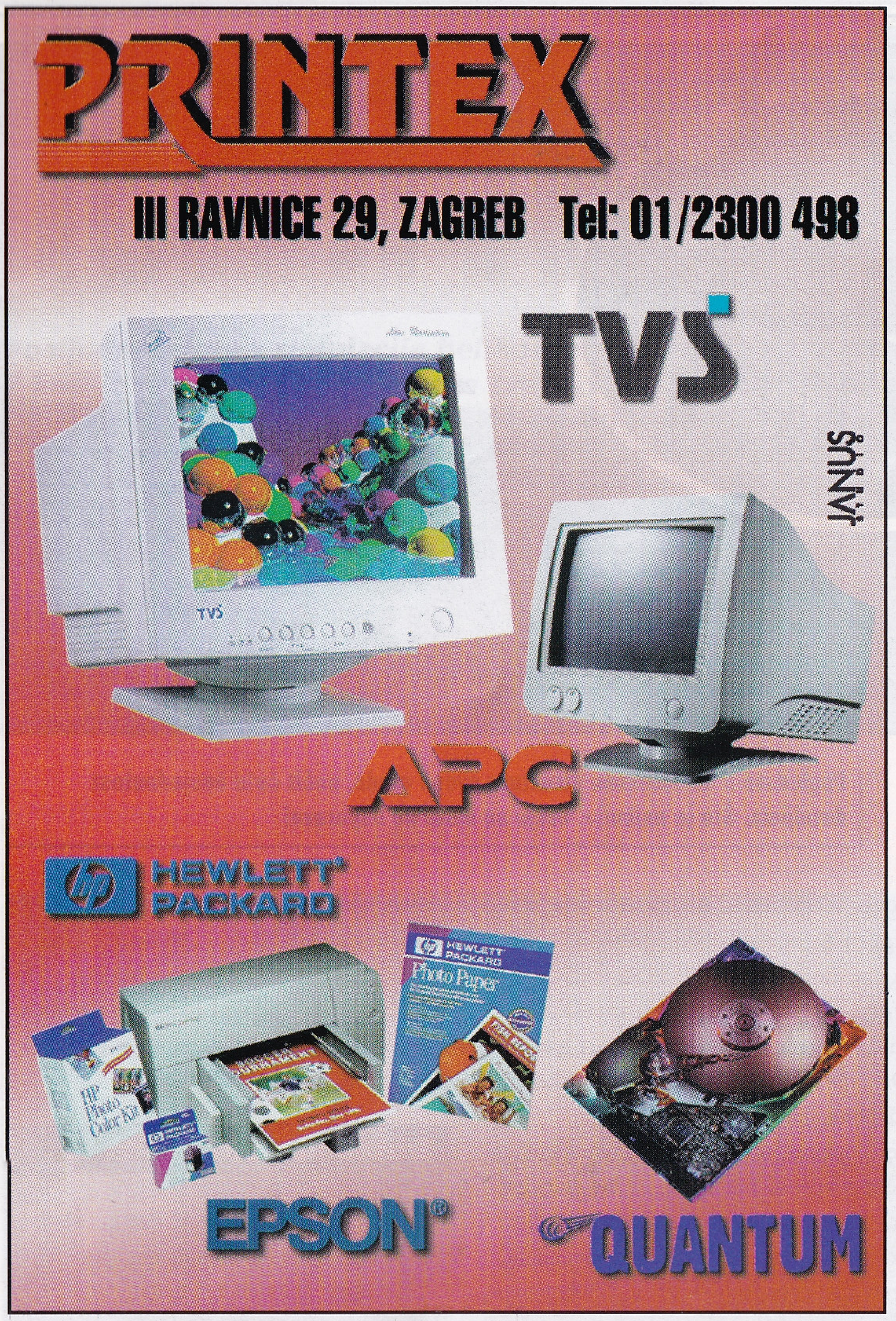
91

- odlična i brza grafička izvedba
- idealan odnos simulacije i akcije
- fenomenalno simulirani vremenski uvjeti

Najbolja helihopterska simulacija do danas. Kupite, kupite, kupite!!!

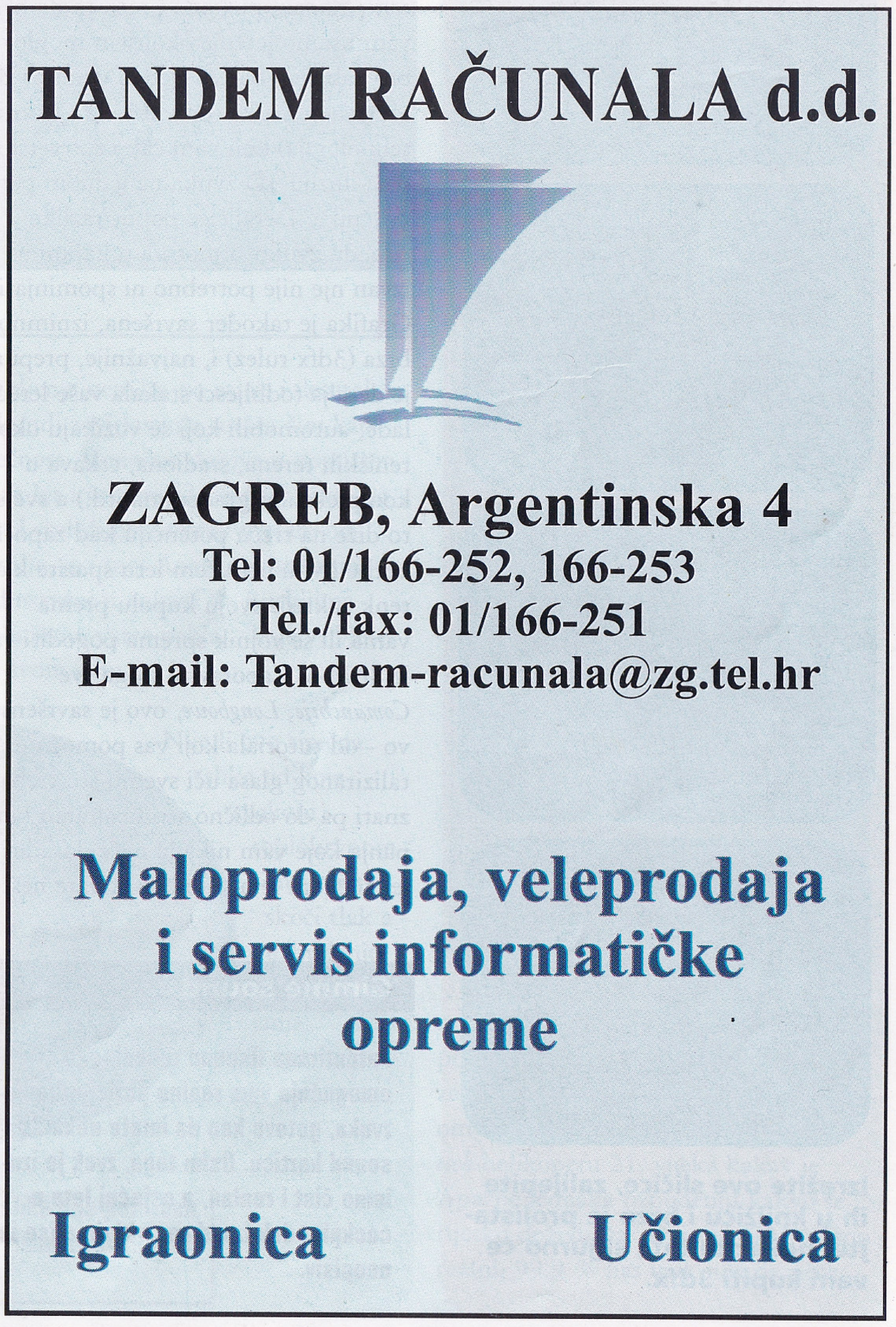
Preporučena konfiguracija
- P166
- 32 Mb
- 3Dfx

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☑ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☑ LAN
☐ N64	☑ Direct 3D	☑ Modem


PRINTEX
III RAVNICE 29, ZAGREB Tel: 01/2300 498
TVS
APC
HEWLETT PACKARD
EPSON
QUANTUM
JANUS


SVEC
LOGITECH
Genius
JANUS
CHIPOTEKA
SINCE 1990
Ekskluzivni zastupnik za Hrvatsku
ZAGREB: Trg J.F.Kennedya 6, tel: 01/233 88 44, fax: 21 65 44
SPLIT: R. Boškovića b.b. (Prima 3), tel: 021/31 32 55, fax: 56 10 39
RIJEKA: Laginjina 4a, tel: 051/22 78 48, fax: 22 79 20
OSIJEK: Strossmayerova 333, tel/fax: 16 65 92


EDINKOM
NOVO
ABIT
RAČUNALA
MADE IN AUSTRIA
ABIT 233
PENTIUM PCI ABIT PDSN 512 cache + VGA card INTEL 233 MMX, 32 MB EDO RAM, HDD 2,1 GB Fujitsu, 3,5" FDD Teac, BTC HR tipkovnica, Logitech mouse, 24X CD-ROM Teac 14" ADI E 30 color monitor, mini tower ...
5.800,-
TARKUS 233
MB INTEL VMAX 512 KB, CPU INTEL 233 MMX, 32 MB DIMM, 2,5 GB WD, 3,5 "FDD, VGA 2MB S3 VIRGE, 15" ADI E40 COL. MONITOR, TASTATURA HR, LOGITECH MOUSE, MINI TOWER, CD ROM 24X HITACHI, SOUND BLASTER 16 BIT, ZVUČN. 180 W
6.466,-
PENTIUM II
MB IWILL P-II LE ATX, CPU P-II 233 MHz, 32 MB DIMM, 3,2 GB WD HDD, 3,5" FDD, VGA 2MB S3 VIRGE, 15" ADI E40 MONITOR, TASTAT. HR PS/2, LOGITECH MOUSE, MINI TOWER ATX, CD-ROM 24X HITACHI, SOUND BLAST. 16 BIT + ZVUČNICI 180W
7.800,-
Sve cijene su u kunama sa uključenim PDV-om.
PRODAJA NA KRED. KARTICE I ČEKOVE GRAĐANA
EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna 7 tel: 6147 000 fax: 6147 222
e-mail: edinkom@zg.tel.hr
ULR: http://www.edinkom.com
OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavik 5 tel: 043/333 017, fax: 043/ 335 017
"CD-COMP" - Zagreb, Ul. grada Vukovara 275 (PRODAJA NA AMERICAN EXPRESS, DINERS I ČEKOVE)


TANDEM RAČUNALA d.d.
ZAGREB, Argentinska 4
Tel: 01/166-252, 166-253
Tel./fax: 01/166-251
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
Maloprodaja, veleprodaja i servis informatičke opreme
Igraonica
Učionica

HRVATSKA INFORMATIČKA NATJECATELJSKA LIGA

Kako se uključiti u HINLA natjecanja?

U HINLA-i, kao i uvijek, novosti dolaze iz dana u dan. Nedavno su organizatori pokrenuli Single Game Ladder koji vam daje priliku da u HINLA-i konačno zaigrate sve popularne igre koje prije nisu bile uključene u natjecanja, objavljeni su rezultati sezone Proljeće '98, pojavljuju se novi suorganizatori, ukratko - business as usual.

Kristijan Žibreg

POJEDINAČNO

Svi oni koji žele pojedinačno ući u neku od HINLA lista trebaju sljedeće:

1. Imati tehničke uvjete ili imati PRIJATELJA koji ih ima ili biti ČLAN nekog od informatičkih klubova. Osnovni tehnički uvjet je posjedovanje PC računala i modema (može i od prijatelja kod kojega ga možete rabitii, ili da je posudjen preko vikenda ili slično).

2. Prijaviti se za jednu (ili više) od brojnih pojedinačnih disciplina u HINLI. Prijava se obavlja preko prijavnice na web stranicama HINLE (www.hinla.hr), e-maila (mage-kk@zg-tel.hr), telefonom (01/3886-811) ili poštom (Kompjutorski klub MAGE, Slavenskog 1/1 (Shop. centar Prečko), 10000 Zagreb). Prijava preko prijavnice na web stranicama je najbrža i najtočnija (i automatska), a možete je obaviti i preko prijateljevog računala i accounta (ali na svoje ime, naravno). Kod ostalih vrsta prijave (e-mail, telefon, pošta) trebate navesti sljedeće podatke: nadimak (Nickname), prezime i ime, adresu, mjesto, godinu rođenja i disciplinu za koju se prijavljuješ. Nadimak je dug maksimalno 8 znakova i može sadržavati slova, maksimalno jednu brojku i znak minus (-). Prijaviti se mogu sve zainteresirane osobe (i izvan Hrvatske).

3. Aktivno sudjelovati. Pod tim se podrazumijeva odigravanje pojedinačnih susreta (1na1) protiv nekog od članova Hinle u toj disciplini po pravilima za tu disciplinu. Odigrati se može preko serijskog kabela (direct link), modema, mreže i interneta (kali). U bodovanje ulaze svi susreti za koje je izvještaj o susretu pravilno unešen (preko report obrasca na web stranicama Hinle) ili dostavljen (poštom ili e-mailom). Izvještaj podnosi gubitnik, a možete ga unijeti i s prijateljevog ili posuđenog računala (i modema), makar ste igrali na sasvim drugim računalima, u mreži, u nekom od klubova i slično. Susreti se moraju odigravati redovno, što znači barem jedan u 20 dana.

GRUPNO (KLANOVI)

Svi oni koji žele ući na neku od HINLA lista kao grupa (klan) trebaju sljedeće:

1. Imati tehničke uvjete ili imati PRIJATELJE koji ih imaju ili biti ČLANOVI nekog od informatičkih klubova. Osnovni tehnički uvjet je posjedovanje barem 2 PC računala i modema (može i od prijatelja kod kojih ih možete rabiti, ili su posudjeni preko vikenda ili slično). Za neke igre dovoljno je jedno računalo i modem.

2. Prijaviti se za jednu od brojnih grupnih disciplina u HINLI. Prijava se obavlja istim načinom kao i za pojedince, tj. prvo se moraju prijaviti pojedinci (dvojica, trojica ili više, ovisno o disciplini) u pojedinačnoj prijavi, a NAKON toga popunjavaju prijavnicu za klan u kojem upisuju naziv klana i dodjeljuju mu članove (sebe i svoje suigrače).

3. Aktivno sudjelovati. Pod tim se podrazumijeva odigravanje grupnih susreta (2na2, 3na3...) protiv nekog od klanova Hinle u toj disciplini po pravilima za tu disciplinu. Odigrati se može preko mreže i interneta (kali), a neke igre čak i preko kabela i modema (npr. Fifa, gdje 2 igrača mogu igrati na jednom računalu). U bodovanje ulaze svi susreti za koje je izvještaj o susretu pravilno unešen (preko report obrasca na web stranicama Hinle) ili dostavljen (poštom ili e-mailom). Izvještaj podnosi gubitnički klan, a možete ga unijeti i s prijateljevog ili posuđenog računala (i modema), makar ste igrali na sasvim drugim računalima, u mreži, u nekom od klubova i slično. Susreti se moraju odigravati redovno, što znači barem jedan u 20 dana.

EKIPNO

Svi oni koji žele ući u neku od slavnih HINLA ekipa trebaju sljedeće:
Obavezno biti ČLAN nekog od informatičkih klubova. Osnovne tehničke uvjete osigurat će vam vodstvo kluba (to im je i cilj, zato su i osnovani). Ako nema nikakav klub u blizini, osnujte svoj. Za početak je dosta 4 PC računala povezana u mrežu u nekoj sobi ili garaži (može samo preko vikenda ili praznika). Ako vam je teško tražiti klub u kojem ćete igrati, prijavite se možete na oglasnoj ploči Hinle gdje će vas sigurno primijetiti neko od voditelja ekipa. ZA to treba (uz osnovne podatke navedene gore) opisno navesti i iskustva u igranju (modem, internet, klubovi, rang liste i sl.).



Svakako vas upućujemo na HINLA-ine stranice na Internetu (www.hinla.hr) na kojima ćete uvijek naći najsvježiji poredak, detaljna pravila i informacije o učlanjenju. <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//IETF//DTD HTML//EN">

SINGLE GAME LADDER

Nakon mnogobrojnih upita Hackerovih čitatelja oko popularnih igara kojih nema u HINLA-inim natjecanjima, dobili smo ohrabrujuću vijest o pokretanju tzv. Single Game Laddera u kojem se organiziraju natjecanja u igrama poput FIFA 98, Age of Empires, Total Annihilatio, Descent i mnoge druge koje ste željeli igrati u HINLA-i. Natjecanje u takvim igrama je odvojeno od ekipnog natjecanja jer spomenute igre ne zadovoljavaju stroge kriterije multiplayer igranja, tj. omogućuju varanje, nisu uravnotežene i ne daju pravi omjer snaga.

NOVI SUORGANIZATOR

Popis suorganizatora HINLA natjecanja je bogatiji za još jednog člana, PC igraonicu AD-comp iz Velike Gorice. Zainteresirani su svakako više nego dobrodošli, stoga neka navrate u ulicu Kralja S. Tomaševića 6 u V. Gorici, uredovno vrijeme od 10:00-20:00, i iskušaju svoje igračke vještine na 6 umreženih P2 opremljenih Voodoo grafikom. Za dodatne informacije možete nazvati na tel. 71 06 86 ili poslati poruku na e-mail solvox@bbm.hr

EKIPA	OD	PB	BP	BOD	B-R	P-S
finalna skupina						
1. QUAKE Zagreb-Jarun	4	4	0	12	23:10	-
2. PNP Split	4	2	0	6	17:15	-
3. TRIBE Zagreb-Trešnjevka	2	0	0	0	6:11	-
3. DIVOVI Zagreb-Špansko	2	0	0	0	3:13	-
skupina 5 - 8...						
5. ZAP Zaprešić	1	1	0	3	6:2	-
5. GRUNF Split	1	1	0	3	8:0	-
7. ŠEFOVI Zagreb-Prečko	1	0	0	0	2:6	-
7. DOMINIK Split	1	0	0	0	0:8	-
skupina 9 - 12...						
9. FARMERI Zagreb-Prečko	2	0	0	0	3:13	A3
9. VIDEOBOX Zagreb-Prečko	2	0	0	0	3:13	C3
11. ZONA Varaždin	2	0	0	0	0:16	B3
12. TERMITI Zagreb-Siget	0	0	0	0	0:0	D3

Ekipa QUAKE (Zagreb-Jarun) najuspješnija je ekipa dosadašnjeg takmičenja. Predvođena odličnim voditeljem (ujedno i najboljim igračem) Borisom Buršićem "Set-om", ova ekipa nabija komplekse svima koji im se nađu na putu. U prvoj službenoj sezoni Prve lige - Proljeće 98 pokleknule su i ekipe Pnp-a i Tribe-a. Na slici s osvojenom nagradom za prvo mjesto u sezoni Proljeće 98 (računalo INTEL Pentium 233MMX).



Članovi ekipe: **Marko Kadić** (malac - prvi slijeva), **Mario Lukac** (drugi slijeva - u pozadini), **Boris Buršić** (treći slijeva - u sredini), **Nikola Kazić** (četvrti slijeva - u pozadini) **i Tomislav Novaković.** Nedostaju na slici: **Siniša Gjerek - Zero i Marko Štifanić.**

VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Igor Duić

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.

TANDEM RAČUNALA d.d.

Info
- Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
- Adresa: Argentinska 4, Zagreb
- Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53
- E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
- http:
- Radno vrijeme: 9:30-20:30
- Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.





Info
- Ime kluba: "VIRUS"
- Adresa: Teslina 27, Split
- Tel: 021/ 345 354
- E-mail:
- http:
- Radno vrijeme: 9 - 21 h
- Kapacitet: 8 Pentiuma II 266 s 32 MB, sa 3Dfx Voodoo

Dođite i zarazite se!

VIRUS

BUBA

Brajkovićev prilaz 6, Zagreb
Tel: 01 65 51 470
E-mail: multime1@tel.hr
Radno vrijeme: 9 22

Uz dugogodišnji rad i iskustvo, kompjutorski klub Buba vam nudi tečajeve na PC-ima, surfanje Internetom i igranje u mreži. Osim toga, usko smo povezani sa HINLA-om te se pozivamo na njihove stranice. Dođite i isprobajte simulacije leta i vožnje !

AD-comp

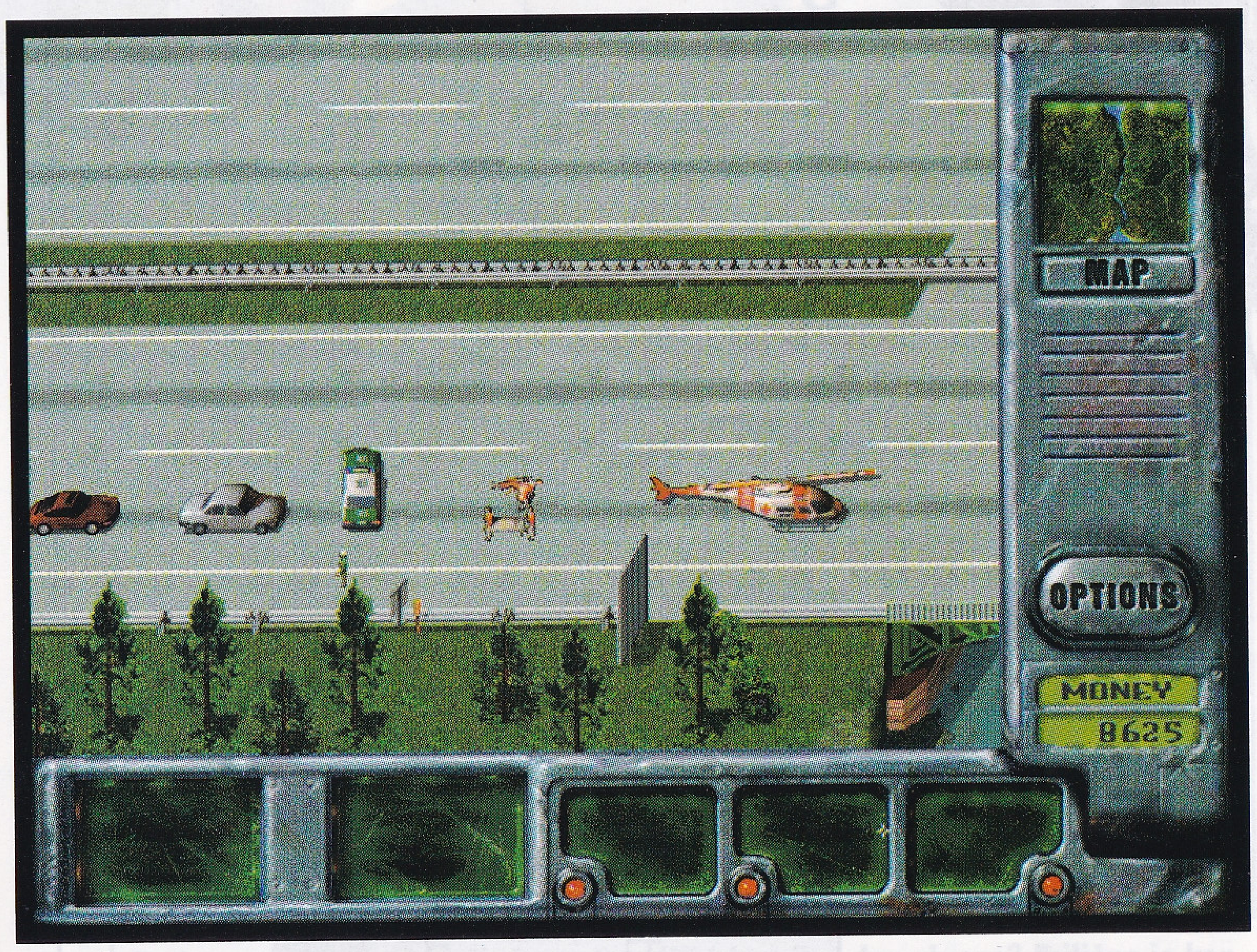
Kralja Stjepana Tomaševića 6, Velika Gorica
Tel: 01 71 06 86
E-mail: solvox@bbm.hr
Radno vrijeme: 10-20

Mi se nećemo hvaliti, nećemo nabrajati naslove i komponente.
Jednostavno, provjerite zašto smo **najbolji!**

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.

Emergency: Fighters for Life

Ako ste ikada gledali 911 ili Hitnu službu na HTV– u razmišljajući kako biste se osjećali u koži onih hrabrih ljudi, konačno vam se pruža prilika da to osjetite zahvaljujući malopoznatim tvrtkama TopWare Interactive i 16 Tons Entertainment te Alanu Grafu koji skromno potpisuje ovu recenziju



Slijetanje helićem na autocestu je jedna od brojnih improvizacija koje ćete izvoditi

O čemu je tu riječ?

Vi ste u ulozi dispečera hitne službe, primate pozive u pomoć, procjenjujte situaciju i potom šaljete odgovarajuće jedinice na teren no pritom morate biti vrlo oprezni jer kriva procjena može itekako mnogo stajati poreske obveznike, a time i vas. Pošaljete li premalo jedinica na teren, one neće biti u stanju sve pokriti te se može dogoditi da, primjerice, izgori kuća, umre neko od ozlijeđenih i sl., a ako pak pošaljete previše jedinica, zakrčit ćete si radni prostor, a opet nećete napraviti posao i bankrotirat ćete. Počinjete sa samo nekoliko jedinica i nekoliko lakših zadaća, kao što su nesreće na cesti, požari u kući i sl. Kako igra napreduje, dobit ćete u 30-tak misija mnogo novih vozila (jaružala, uvrtnjaka – čitaj helikoptera, kanadera i mnogo drugih). Dakle, ova je igra nekakav križanac Theme Hospitala i Commandosa.

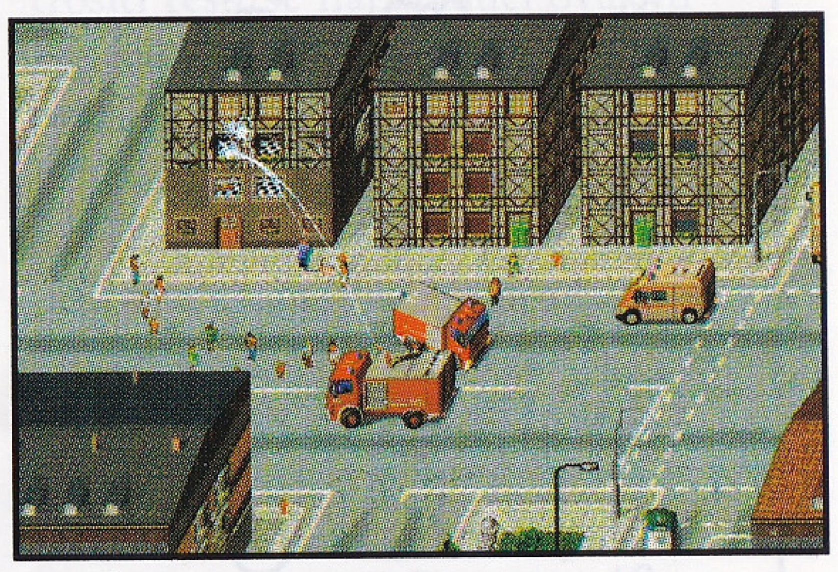
Tehnikalije

Grafika je solidna (800x600), ali ne i očaravajuća - filmske sekvence su dosta loše kvalitete, a sami objekti u igri su spriteovi kombinirani s crtanom pozadinom - no i više je nego dovoljna da vas u potpunosti ufura u akciju. Posebno treba naglasiti kvalitetu specijalnih efekata kao što su, primjerice, eksplozije, vodene bombe iz kanadera i sl., koji su s obzirom na ostatak grafike vrlo lijepi.
I zvuk u igri je vrlo dobar, osim dosadnog, zatupljujućeg i nakon nekog vremena izluđujućeg zvuka sirene koji će vas vrlo brzo natjerati da isključite zvučnike, ali niste valjda očekivali da će vatrogasne sirene zvučati kao cvrkutanje ptica.
Ova je igra još jedan primjer da se fenomenalna igrivost može postići i bez savršene grafike, koja je ionako u današnje vrijeme najčešće uzrokovana 3D čudovištima i sličnim stvarčicama. To je ujedno i dobra vijest za vlasnike starijih Pentiuma. Naime, igra za svoje minimalne zahtjeve postavlja P120 sa 16 MB RAM-a i 150MB HDD, dok se za ugodno igranje preporučuje P200 sa 32MB RAM-a. Očito je da su u TopWareu mislili i na smrtnike čije kutije ne krase novi P2 procesori.



Prva i najlakša misija

Javljamo se uživo s mjesta nesreće
Misije (njih 30-tak) su vrlo maštovite i raznolike te neće biti njihova ponavljanja. Svaka misija predstavlja izazov za sebe i uvijek se može riješiti na nekoliko načina. Zanimljivo je znati da je većina njih rađena po nesrećama iz stvarnog života. Bit će tu misija s automobilskim nesrećama, jednostavnih požara, osiguravanja automobilskih utrka, spašavanja školske djece iz prevrnutog čamca, zrakoplovnih nesreća, prirodnih katastrofa i eksplozija u nuklearnoj elektrani.
Sve misije započinju kratkom uvodnom sekvencom koja otprilike objašnjava što se dogodilo. Potom se pojavljuje karta kontinentalnog dijela SAD-a, gdje je označeno mjesto nesreće, s kratkim "briefingom" i baze koje su vam na raspolaganju. Kad pažljivo pročitate briefing, trebate odabrati stanicu iz koje ćete poslati vozila (gledajte, pogotovo kod vatrogasaca, da to bude ona najbliža), s tim da niste ograničeni samo na vozila iz jedne baze. Prilikom odabira vozila i ljudi morate obratiti pozornost na dodatnu opremu koja dolazi uz vozilo i specijalne mogućnosti pojedine jedinice (npr. kod osiguravanja utrke samo vatrogasci bez maski i dodatne opreme mogu prenositi gume, a samo u vatrogasnom vozilu s vodenim topom naći ćete extinguisher). Kada konačno odaberete ljude i vozila te stignete na mjesto nesreće, trebat će vam kojiput i minuta dok ustvrdite gdje je zapravo nesreća i gdje su vaša vozila došla. Da biste olakšali traženje vozila, tipka "Tab" vas odvodi točno na mjesto dolaska jedinica. Jednom kada sve to riješite standardna procedura je: maknuti znatiželjnike koji smetaju, ugasiti vatru (ako je ima), maknuti žrtve izvan opasnosti, zatim s liječnikom ustanoviti stanje (oni kojima crta blinka su u kritičnom stanju i nisu sposobni za transport, neka ih nadzirite liječnik dok se stanje ne stabilizira), prevesti ranjene u bolnicu, ukloniti tragove i uspostaviti stanje prije nesreće. Inače, vatrogasci, kao i neke druge jedinice, mogu ulaziti u kuće, provjeravati katove, preživjele iznositi dolje ili, po potrebi, razbiti staklo i spuštiti se vatrogasnim ljestvama. To je samo mali prikaz mogućnosti koje ova, a i druge jedinice imaju u igri.

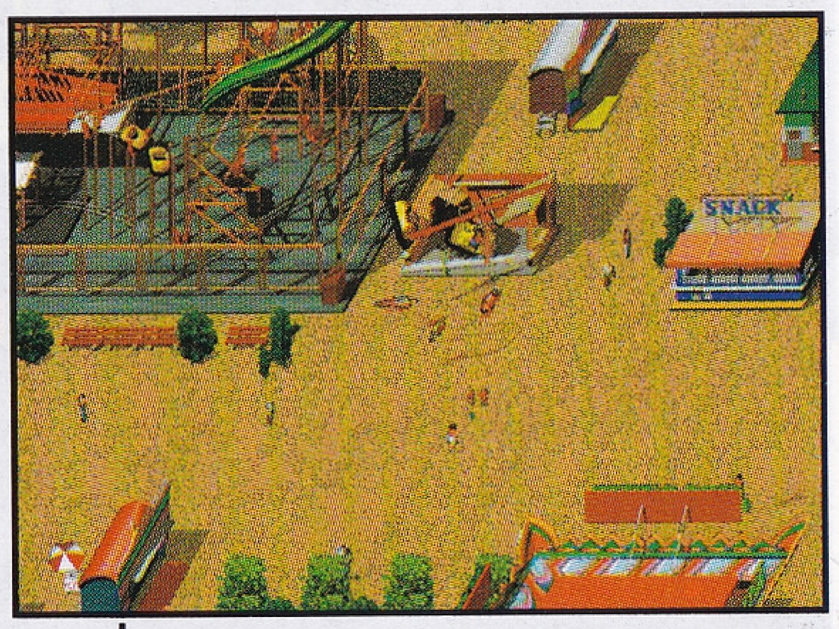


Vatrogasci na djelu

Multiplayer

Toga u ovoj igri nema.

Sve u svemu, ova igra predstavlja pravo osvježenje u odnosu na dosadašnje, koje se sve vrte na staru foru: *ubij sve što se kreće, a ostalo uništi za svaki slučaj*, i pruža igraču priliku da, za promjenu, postane istinski junak spašavajući živote, a ne uništavajući ih.



Eto kako završava prebrza vožnja na roller coasteru

Emergency — *Simulacija hitne službe*

Proizvođač *16 tons Entertainment* — **Izdavač** *TopWare Interactive*

Minusi	Ocjena	Plusi
• Nema multiplayer • Slabija kvaliteta filmskih sekvenci	81	• Odlična ideja • Simpatičan izgled • Visok stupanj igrivosti

Zanimljiva igra originalne ideje koje će vas zasigurno zadržati pred zaslonom neko vrijeme. Definitivno se isplati pogledati.

Preporučena konfiguracija
• P200MMX • 3Dfx
• 32 Mb

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

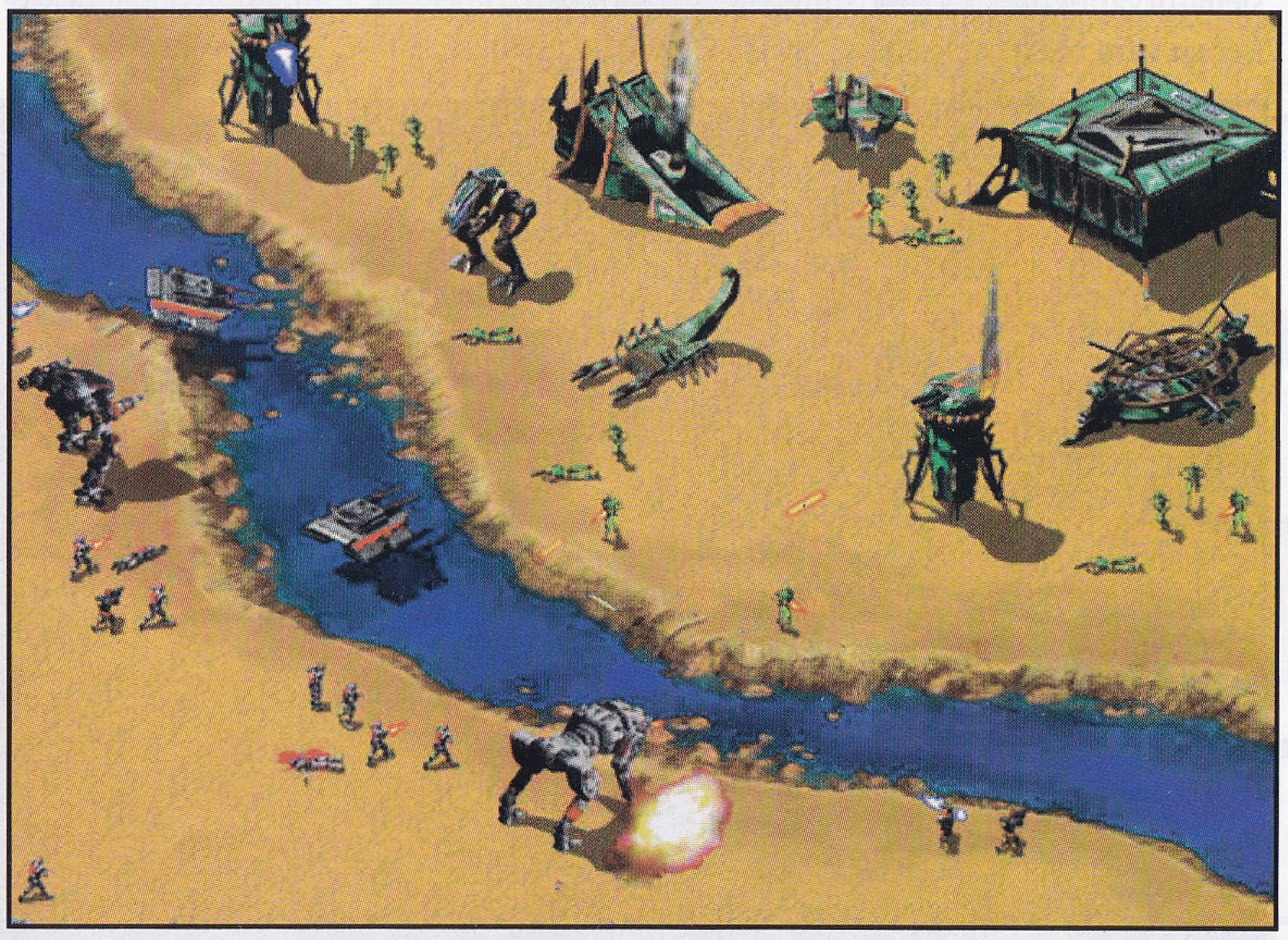
Dominion: Storm Over Gift 3

A gdje je Daikatana? - pita se
Patrik Pencinger



Borba u uzavreloj pustinji. Jeste li uočili izbornik u dnu ekrana? Prilično je konfuzan, pogotovo kad je o izgradnji riječ.

Ion Storm je mnogima poznata tvrtka koju je osnovao John Romero, id-Softwareova crna ovca, kojom je trebao pokopati Quake 2 svojom veličanstvenom Daikatanom koja još uvijek nije ugledala svjetlo dana. Ipak, glavno da je već objavljeno da će nastavak Daikatane rabiti Unreal engine. Ovakvi potezi, po meni, znače nepouzdanost i osrednje proizvode. Svoj prvo predstavljanje na svjetskom tržištu Ion Storm nije imao Daikatanom nego Dominionom, real time strategijom. Upitno je koliko je ta odluka ispravna jer je igra nadprosječno prosječna. Na samom početku, nakon instalacije, intro ostavlja relativno dobar dojam. Kvalitetna kompjuterska grafika, ništa posebno, ali ni loše. Nažalost, igra podbacuje. Ni po čemu posebna igra, pomalo zastarjela, čija je jedina dobra strana što za vrijeme igranja nismo primijetili nijedan bug. Priča ide otprilike ovako: na trećem planetu sustava Gift (ovo objašnjava naslov) čuva se tajna tzv. Messiah uređaja koji omogućavaju korisniku neograničenu energiju i snagu. Pošto je to glavni cilj postojanja u svemiru, tri su rase odlučile makljažom odlučiti čije je otkriće. I dobrodušni dvonožci, ljudi, u skladu sa svojom miroljubivom prirodom pridružuju se srazu... Jeftina priča koju bi odbili i u nekadašnjem Siriusu (stariji će se sjetiti ovog mjesečnog izdanja SF proze). Sve tri rase (scorps, mercs, darkens) imaju isti broj jedinica koje imaju svoju funkciju, no nisu nimalo diferencirane ni različito strukturirane (doduše, različite su cijene i grafički su drugačije, ali iskusni igrač odmah povlači paralele) kao primjerice u Starcraftu!



Grafika u igri na momente izgleda doista prekrasno, no ako Ion Stormovci žele hit, mora tijekom cijele igre biti savršena!

Stvarna strategija u stvarnom vremenu.

Rečenica je kojom vas Ion Storm bombardira već s kutije. Zanimljiva tvrdnja, ali teško izvediva. Naime, da bi se postigla detaljnost strategije, akcija se jednostavno ne može odigravati u stvarnom vremenu, barem ne s tako velikim potrebnim stupnjem mikrokontroliranja jedinica kao u Dominionu. Ako ste ikad igrali RTS u prošlih nekoliko godina, osjećat ćete se kao doma. Izgradi, poboljšaj, uništi - sve je tu! Skupljanje resursa ne vrši se različitim vozilima, nego se na "bunarima tvari" postavljaju posebne rafinerije koje su vam od koristi za ograničenu količinu resursa. Strategija je uglavnom ona "nagomilaj jedinice u snažnoj bazi i zgazi protivnika " jer će bunari u blizini baze relativno brzo presušiti i onda ćete biti primorani rabiti strukture nazvane Umbilical, koje vam služe u prebacivanju energije na daljinu. Ove građevine prilično su ranjive, stoga ih morate dobro čuvati i oko njihove zaštite izgraditi taktiku. Temeljno, igra je identična, nezavisno od načina igranja. Pošto igra baš i ne briljira u grafici, pokušali su je prodati na račun "odličnog" AI-a. Jedini problem u ovoj tvrdnji je što igrajući Dominion prepoznajem onaj stari dobri glupi AI.

Podkrijepimo to konkretnim primjerom: Energy Beaconse rabite za obranu baze. I, kada ih izgradite oko baze, AI će sustavno prvo napadati njih jer mu predstavljaju najveću prijetnju. No, izgradite li iste građevine drugdje na mapi, daleko od centra baze, više neće štititi nijednu bitnu građevinu, a AI će i dalje trošiti resurse napadajući ovakvu bezvrijednu metu. Prilično pametno... za jazavca u komi; veliki propust koji stvara pravu sliku o umjetnoj inteligenciji uprogramiranoj u ovu igru... Što reći za kraj? Da je igra izašla prije godinu dana, bila bi zanimljiva. Ovako je zastarjela i potpuno deklasirana Starcraftom. Ipak, pravim RTS manijacima, Dominion bi mogao zajamčiti tjedan-dva dobre zabave.



Tereni na kojima se borite su različiti: od užarenog pijeska preko ledenih snijegom obavijenih predjela do prekrasnih zelenih šumaraka i pašnjaka.

Dominion Storm Over Gift 3 — *RTS*

Proizvođač *Ion Storm* **Izdavač** *Eidos*

- sve je to već viđeno

60

- mnogobrojne misije

Igra koju će igrati samo RTS manijaci.

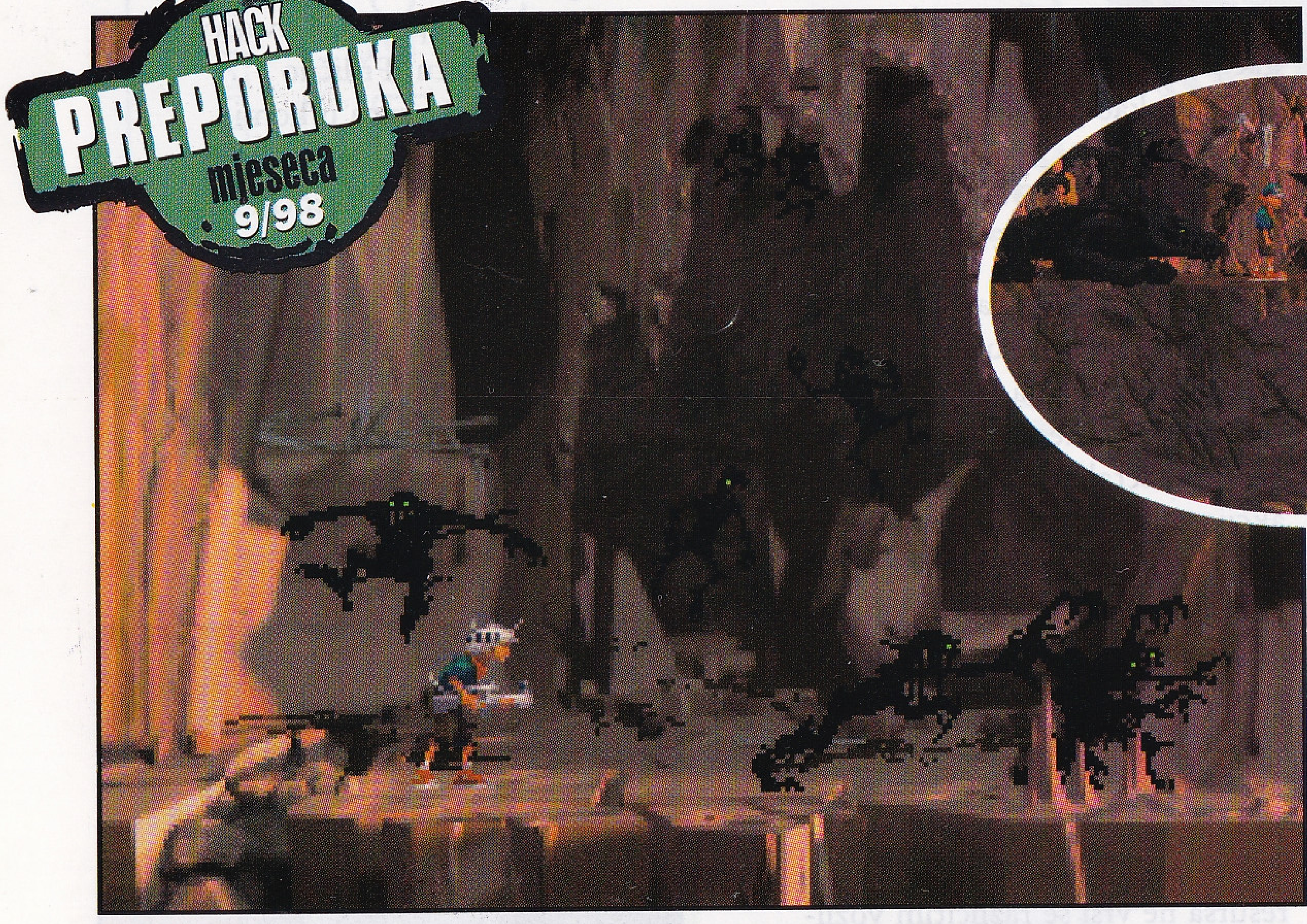
Preporučena konfiguracija
- P200
- 64 Mb

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

Heart of Darkness

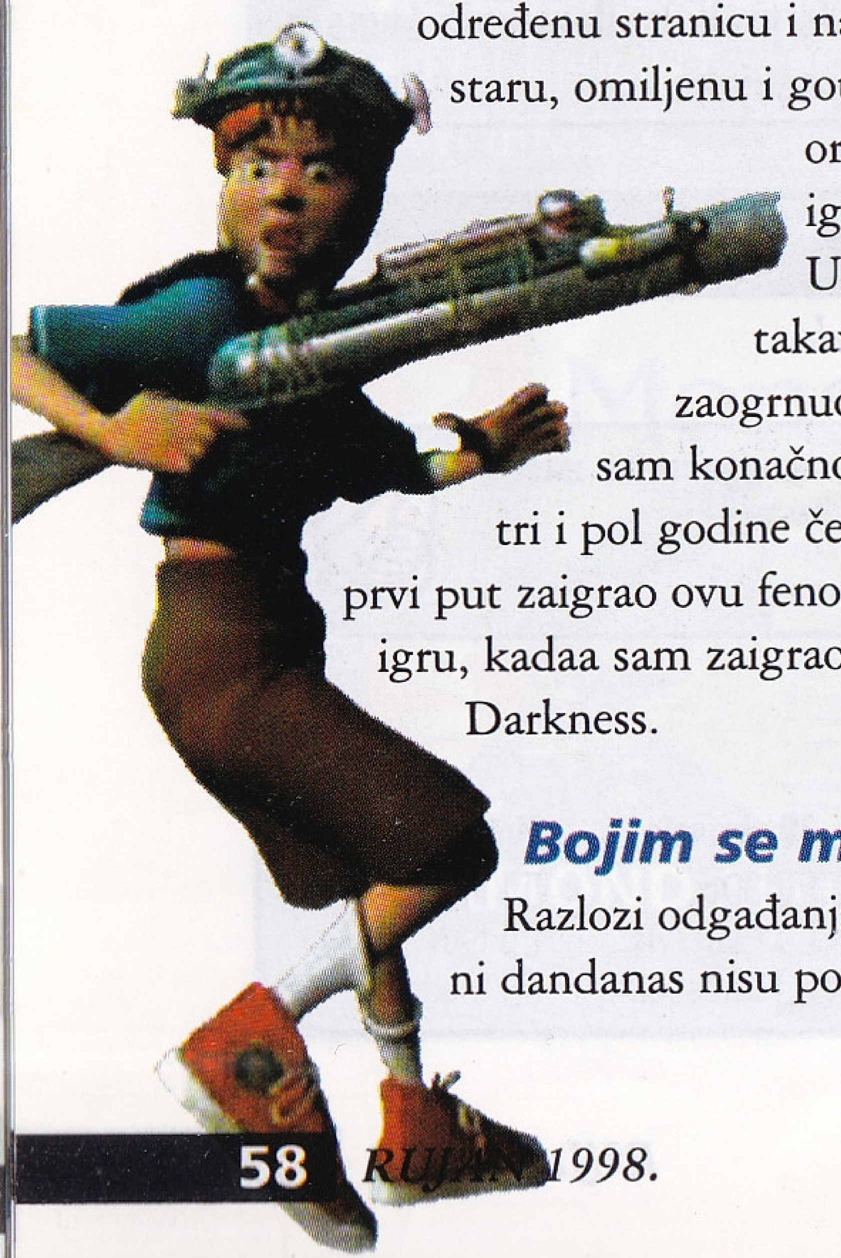
UTVARE IZ TAME

Krešimir Lauš ***bi ovaj tekst najviše volio započeti s patetičnim govorancijama kako je prije sve bilo lijepo, trava zelenija a kompjutori zabavniji, no, srećom, ne uređuje on Hacker, stoga preskačemo filozofiranje i odmah prelazimo na bitno!***



Atmosferični zvuci, fantastične pozadine i stvorenja poput sjena-utvara kojih se najviše bojite stvaraju ugođaj koji kao da je izašao iz Tolkienovog Gospodara prstenova.

Ne želim tvrditi kako je prije sve bilo lijepo, trava zelenija, a kompjutori zabavniji. Lagao bih rekavši da nam razvoj tehnologija nije donio ništa dobroga nego samo probleme i muke oko hardvera, drivera... Lagao bih rekavši da današnje igre nemaju dušu i da je sve lijepo upakirano u celofan bez ikakvog sadržaja te da se sve svodi na brzu grafiku bez adiktivnosti i igrivosti. Doista, lagao bih...a možda i ne bih...No bez obzira na sve blagodati informatičko-igračke revolucije, ostaju neke stvari preko kojih ne možemo prijeći, neke činjenice koje ne možemo zaobići. Jedna od takvih je i ta da su stare igre, možda tek zbog toga što smo bili mlađi i otkrivali novo, imale dušu. Posjedovale su gotovo određeni miris kojeg bismo se prisjetili kad bi god u zaboravljenim i prašnjavim "Svetovima kompjutera" okrenuli određenu stranicu i naišli na staru, omiljenu i gotovo zaboravljenu igru.



Upravo me takav osjećaj zaogrnuo kada sam konačno, nakon tri i pol godine čekanja, prvi put zaigrao ovu fenomenalnu igru, kadaa sam zaigrao Heart of Darkness.

Bojim se mraka

Razlozi odgađanja Hearta ni dandanas nisu potpuno jasni, no jedno je sigurno: zbog silnog zavlačenja, igrači su se silno napalili i, što je još bitnije, živjeli u uvjerenju da HOD nakon tolikog čekanja mora biti PRAVI MRAK. Na svu sreću, čini se da nemamo razloga biti razočarani. Potka ove slatke i nadasve atmosferične arkadice je sljedeća: kao tipični sveamerički dječak živite skladno i sretno u svom tipičnom sveameričkom gradiću (čitali ste Kinga, je l'?). Pohađate tipičnu sveameričku školu i imate tipične sve..ekhm prijatelje. No ono što i nije baš tako tipično je da se panično bojite mraka, u toj mjeri da vas je strah i zaviriti u školski ormarić boječi se da iz tame ne izroni kakva grozota i zgrabi vas. Eh, i gle vraga, to se baš i dogodi, no ne vama, nego vašem DODž-u (domaćoj običnoj džukeli) Spottu ili Rexu, no nije ni bitno kako se buhonja zove. Odlučni u nakani da spasite svog buhatog prijatelja jurite kući i ulazite u vaš interdimenzionalni brodić odlazeći u dimenziju straha, dimenziju misterija, dimenziju mraka. Sve ćete to, uostalom, saznati i iz prekrasnog AVI uvoda (MPEG na PSX-u je za koljeno bolji) kakvog dugo nismo vidjeli. Kada konačno počnete igru, naći ćete se na mjestu gdje je uvod stao, a onda ćete biti...zbunjeni. Jer ono što ćete ugledati bit će smanjeni ekran 320*240 rezolucije pa će vas pikseli bosti u oči a mozak vrištati "AAAAAaaaajergh, rekli su da je gotovo s debelim pikselima, rekli su kupi Mistyque i sve fino, čisto, jasno!!". No dobro, smirite se malo i razmislite: razvoj ove igre započeo je prije 3 i pol godine, kada je SVGA grafika još bila itekakav luksuz. Konverzija grafike u današnje standarde, jasno je, nije bila moguća te ćete se morati pomiriti sa situacijom. No nemojte ni u kojem slučaju pomisliti da kudim bilo što od grafike, osim njena čisto tehničkog lica. Sve drugo, palete boja, crtački stil, sjenčanje, odnos svjetla i sjene, pravo je savršenstvo. Pridodajte tomu i savršene in game i AVI animacije i imat ćete pravog nasljednika starih bisera poput Another Worlda i Flashbacka. Stoga, Heart of Darkness ponekad nije dovoljno gledati samo kao igru nego i kao malo umjetničko djela.

Tolkienovski ugođaj

Jest, no uz ovakvu lijepu i atmosferičnu grafiku, mora ići i besprijekorna igrivost i adiktivnost koje ovdje, na sreću, ima u obilju. Uostalom, najbolji dokazi za to su česti pozivi mog šefa Chrisa, dakako, nakon radnog vremena: "Čuj Krešo, kako se prelazi 15. slika, ne znaš? Čuj, a je l' ti možda tata zna? Odlično! Daj mi ga na telefon!" Sam način igre je i više nego jednostavan - trčite, skačete, puzate i pucate. No, ono što Heart of Darkness uvelike produbljuje su interaktivni okoliši i mnoštvo raznolikih neprijatelja, od sjena-utvara koje su vam najmrskije (jer su vam otele cucka) pa do biljki ljudoždera, ribetina, leteće gamadi i slično. Njih ćete susretati na statičnim ekranima kojih ćete se riješavati jednog po jednog (nema scrolla) a u tome i je bit igre. Naime, na svakom ekranu naići ćete na neku sitnu zagonetku koju trebate prijeći; npr. morat ćete napucati dio plafona da biste dobili most, ili

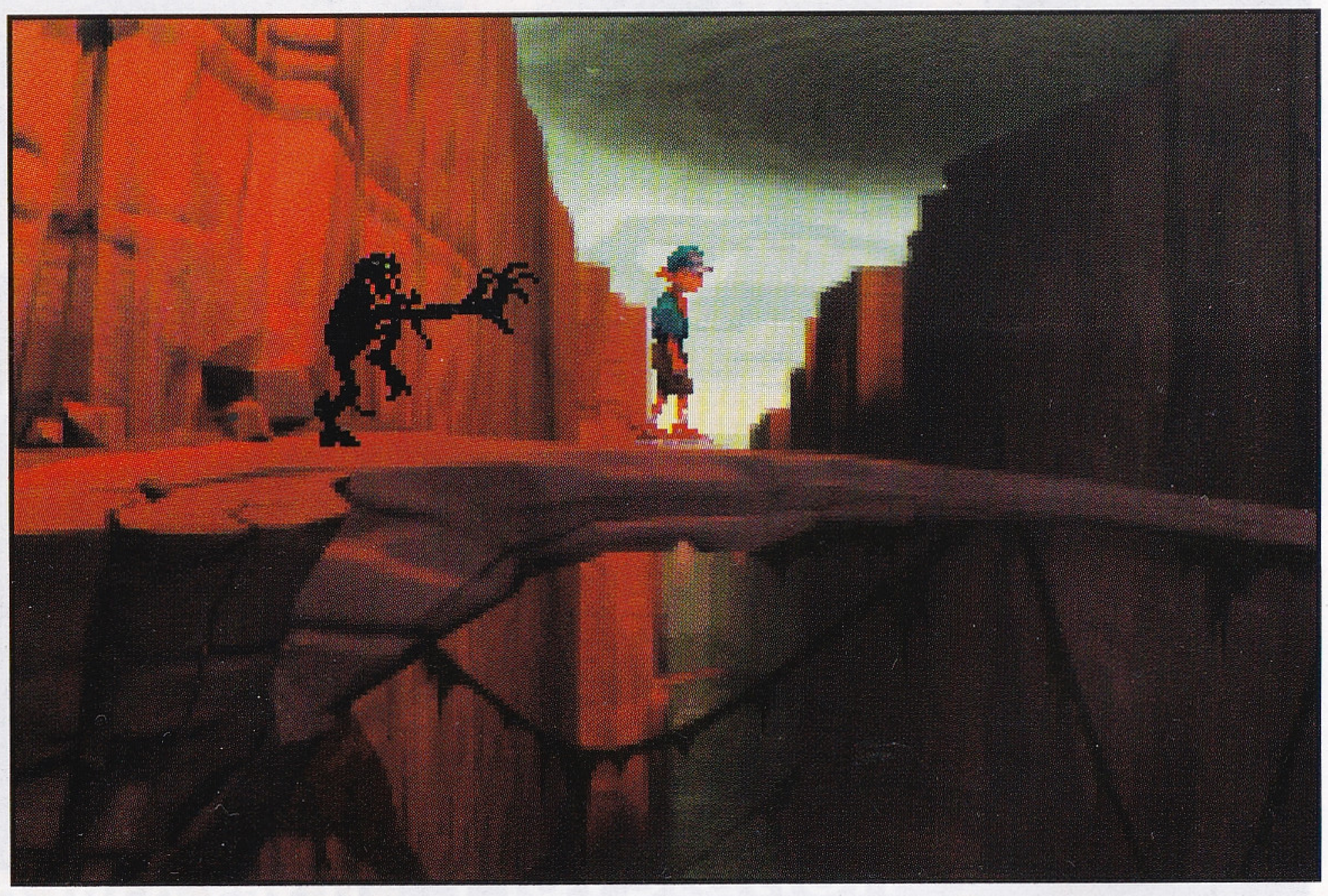
Četiri duge godine

Svaki ekran u ovoj igri je ručno crtana slika pa nije ni čudo što je ljudima trebalo skoro 4 godine da skucaju Heart of Darkness





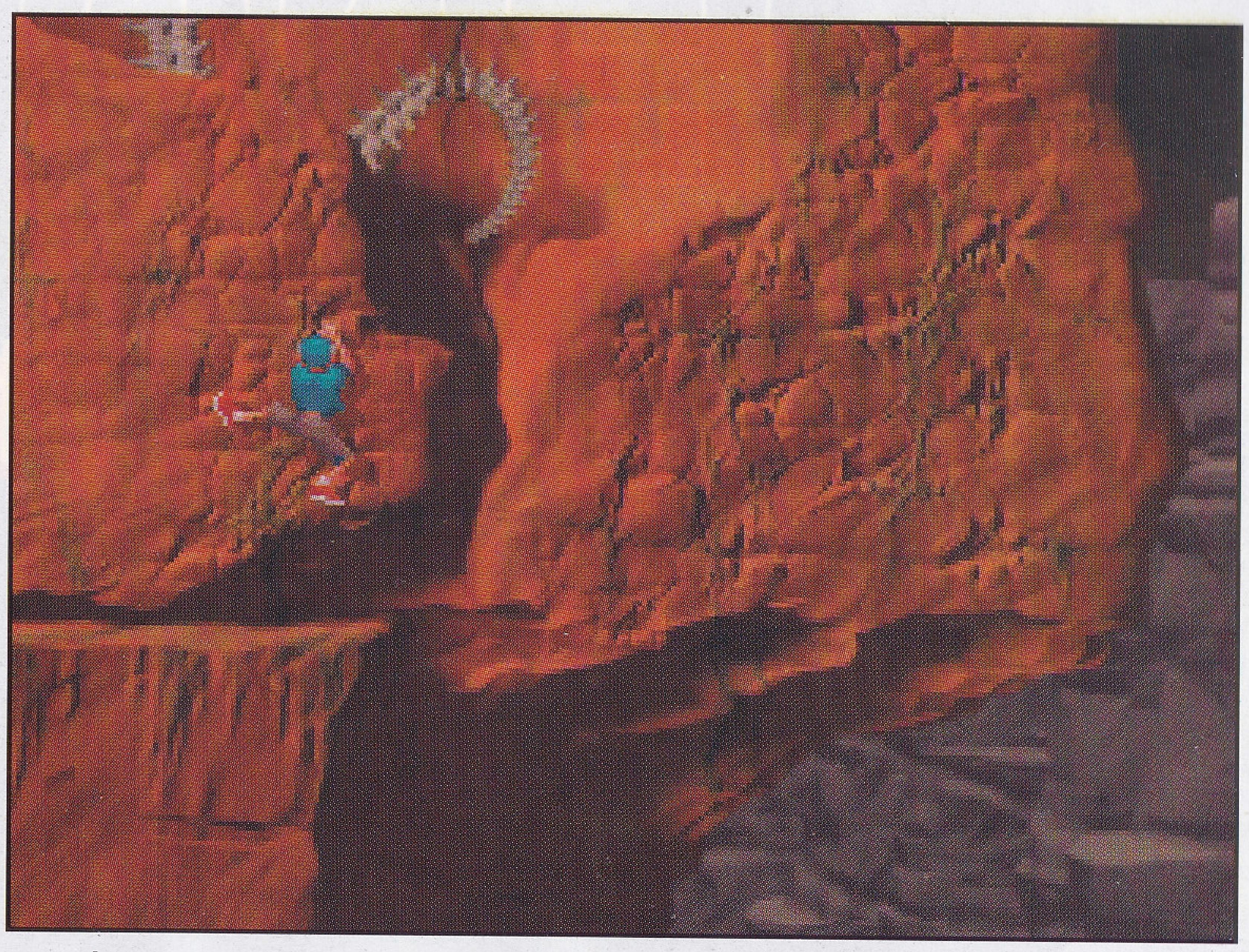




Preko uskih prolaza i mostova ne smijete trčati - to znaju i utvare koje prelaze takve prepreke oprezno, kao da hodaju po jajima



Ovo je dio igre na kojem je urednik tražio pomoć mog starog. Od silnih redakcijskih zaduženja i gubitka koncentracije, Kristijan nije primijetio kamen u donjem lijevom kutu ekrana koji treba pomaknuti i stvoriti protok vode. E, moj Kristijane!



Često u naizgled bezizlaznim situacijama pomaže jednostavno rješenje - poput penjanja po zidovima.

preskočiti provaliju lijanom, brzo se kretati i izmaći kamenim gromadama koje žele vašu krv, no ništa slično ni zamorno poput glavolomki u Abes Odysseyju. Upravo je taj idealan odnos između čiste arkadne akcije i riješavanja zagonetki zaslužan za veliki stupanj igrivosti i adiktivnosti. Uostalom, igru ćete igrati i iz znatiželje da vidite što vas dalje čeka, svaka je slika gotovo umjetnički rad a nivoi su strašno raznoliki. Osim toga, zvuk je također fantastičan zahvaljujući posebnoj tehnologiji koja omogućuje velik broj zvučnih kanala i visoku kvalitetu bez ikakvih usporavanja. Sve u svemu, raj za oči, uši i mozak. No najljepše od svega je što je Heart totalno nezahtjevan te će vam i kakav dedek od Pentiuma 100 i 16 MB RAMa biti i više nego dovoljan. Kad na kraju sve zbrojimo i oduzmemo, čini se da se čekanje itekako isplatilo.

Heart of Darkness

Arkada

Proizvođač *Info Grames* **Izdavač** *Info Grames*

- ne radi u SVGA rezi


90

- "umjetnička" grafika i animacija
- raznolikost i brojnost nivoa prisjetit ćete se starih dana

Ako imate više od 15 godina i volite stare bitmap arkade, kupite odmah! Ako i nemate 15 godina i ne volite arkade, kupite svejedno, odmah!

Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☑ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem


EPSON®
Stylus Photo 700
STYLUS PHOTO 700
- piezo ink-jet pisač sa 6 boja
- ispis fotografija u razlučivosti do 1440 dpi
- kvalitetan i brz ispis teksta i grafike
- odlična kvaliteta ispisa i na običnom papiru
- PC i MAC kompatibilnost
RECRO
potpisujemo samo najbolje
RECRO d.d. Trg sportova 11, 10000 Zagreb
Tel: 01/391-090, 350-777 Fax: 01/391-095
E-mail: recro@recro.hr URL : www.recro.hr
ČAROBNI SVIJET DIGITALNE FOTOGRAFIJE
© MANUSCRIPT

Insurrection

Nova svježina starog dobrog Starcrafta!

Tijekom ljeta na tržištu se pojavilo nekoliko ekspanzijskih paketa Starcrafta. Mnoge niskoprofilne kompanije vidjele su laku i brzu zaradu u izradi add-on kampanje za Starcraft. Dosad je najuspješnija bila Aztech New Media sa svojim dodatkom Insurrection (engl. pobuna, ustanak). Bilo je i nešto manje uspješnih kao, primjerice, MicroStarov Stellar Forces, koji se čak povlačio s Blizzardom po sudu jer Blizzard nije želio da igra izađe na tržište. U skorijoj budućnosti očekuju nas Wizardworksov Retaliation i Blizzardov Brood Wars. Pobliže smo se pozabavili Insurrectionom...

Patrik Pencinger



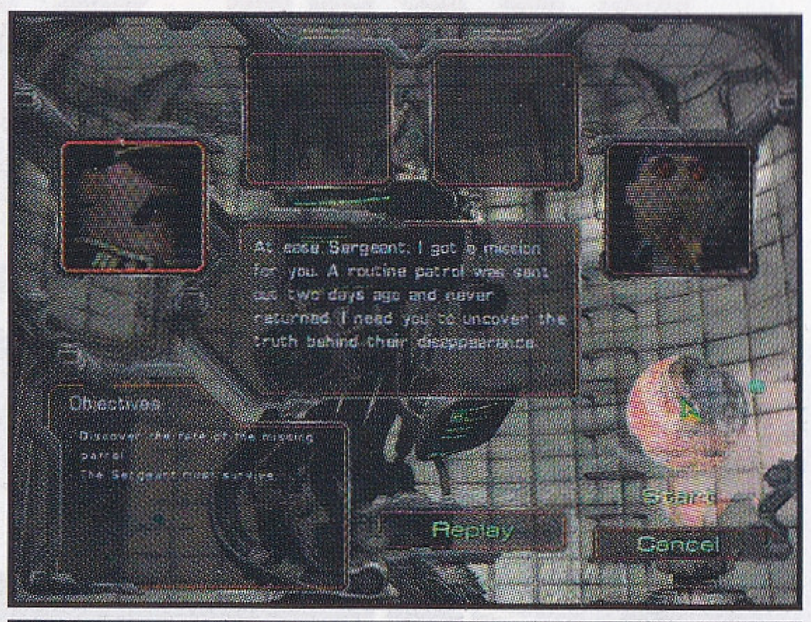
U nekim misijama borit će se i tri međusobno neprijateljski raspoložene strane.

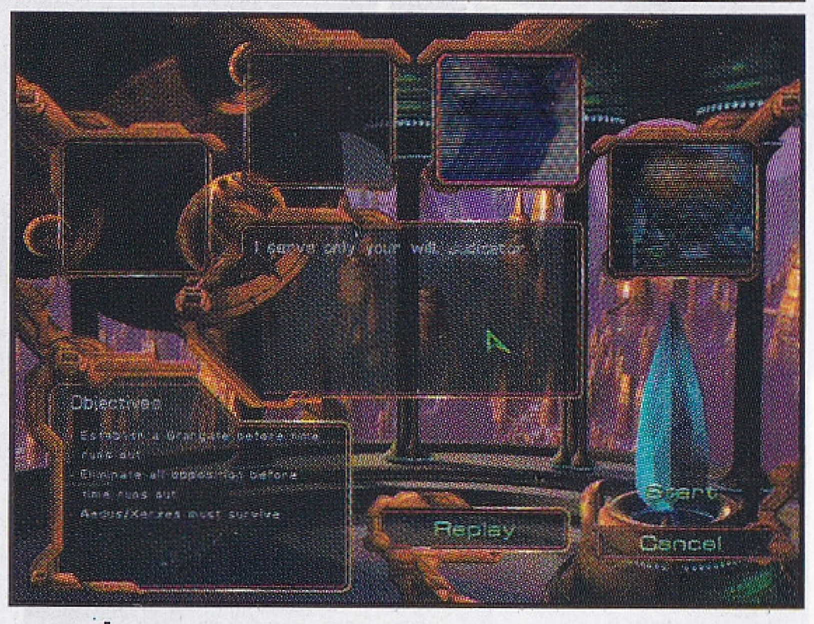
Odavna ste završili Starcraft i sada želite još. Može li se od kampanje koju je napravila nepoznata kompanija očekivati isti nivo intrige kao u originalnoj Blizzardovoj priči? Po nama, može! Naravno, da biste uopće pokrenuli ovaj *mission pack*, potreban vam je Starcraft. Instaliravši ga, dobit ćete 3 potpuno nove kampanje i 10 misija za svaku rasu. Također, tu su i 102 pažljivo izrađene karte za igranje u više igrača. Mnogi će reći: zašto platiti tih 30 misija za jednog igrača i stotinjak karti kad nešto slično možemo naći čeprkajući po Internetu? Samo upišete "starcraft" u neki od Internet pretraživača, kao što je npr. Altavista, i iskočit će vam stotine siteova sa sadržajem usporedivim s ovim na *expansion packu*. Problem je, očigledno, u kvaliteti - karte koje ćete naći na netu, njih više od 90% , su loše kvalitete te ćete od sto skinutih najčešće igrati dvije-tri! Ovako je daleko jednostavnije! Single player kampanje u Insurrectionu su daleko bolje od ičega što ćete naći besplatno na downloadu. Insurrection je bio na iscrpnom testiranju kod Blizzardovaca koji su mu dali laskavu potvrdu da je po kvaliteti, dosljednosti priče i nivou igrivosti dostojan naziva *expansion pack*! Jedino će vam nedostajati animacije između misija, no one ionako nisu bitne za priču jer se sve odvija u samim misijama i na ekranima, gdje imate briefinge prije misija, koji su posloženi kao svojevrsna videokonferencija: pojavljuju se prije svake misije te ulazite dublje u priču kroz razgovore sa suborcima, nadređenima itd. Zanimljivo je da postoji čak i govor koji je isti kao u Starcraftu.(čitaj: *terrani* još uvijek zvuče kao svemirski seljaci.) Misije su komplicirane, baš kao i originalne, s uporabom mnogih triggera (trigger na engleskom znači okidač, a u igri znači određeni uvjet da bi se nešto dogodilo, npr. trigger da se otvore određena vrata je da stanete pred njih i slično.)



Pripazite na jednu sitnicu na ovom izborniku! Obvezno pod Game Type izaberite Use Map Settings, a ne Melee!!

Priča se vrti oko događaja u sustavu Brontes IV., a vremenski je paralelna Terranskoj kampanji u originalnom Starcraftu. Kad promijenite strane, kampanja se nastavlja kronološki, tj. nastavlja se na događaje koje ste proživjeli u prethodnoj kampanji, a posebni likovi koje ste upoznali tijekom svoje kampanje postaju vam neprijatelji. Ovo povećava interes igrača za igru i poboljšava osjećaj kontinuiranosti, zato se preporučuje igrati po predloženom redoslijedu : Terrans, Protoss, Zerg. Dakle, na konfederacijskom sustavu Brontes IV. izbila je pobuna, a u drugim se dijelovima Terranska konfederacija bori protiv navale *zerga*. Na Brontesu su slabo naseljene rudarske kolonije. Vojski im je slaba i malobrojna. Priču započinjete u ulozi *terrana* na malom planetu Brontes IV. Poslani ste istražiti glasine o pobunjeničkim djelatnostima. Prijetnje se pokazuje istinitima i daleko većima nego što je predviđeno. Zbog rata sa Zergom, ne možete rabiti obližnje konfederacijske vojne instalacije. Pod vodstvom karizmatičnog vođe, pobunjenicima brzo raste snaga i broj. Kolonije u kojima je preostala konfederacijska vlast udružuju se u savez ne bi li uništile pobunjenike koji se nazivaju "šaka osvete". Drugu kampanju nastavljate s *protossima*. U njihovoj konklavi nema jedinstva, svjesni su svađa između frakcija. Vjeruju da će *zergi* prije ili poslije osvojiti *terrane* i dodati ih svojoj genetskoj osobnosti. Jedna frakcija podržava uništenje Brontesa, dok druga ima na umu nešto blaže mjere. Mala grupa odanih ratnika znana kao 7. flota kreće u napad na Zerg i sve koje je zarazio. Pri kraju dolaze na sam Brontes IV., i odjednom se pojavljuje novi strašni neprijatelj... Zerg je oslabljen dugom borbom protiv *terrana i protossa*. Asimiliranjem Atticusa Carpentera, vođe pobunjenika s posebnim psihičkim moćima, moć Overminda je uvelike povećana. No, Atticus je bio presnažan za svog tamničara Cerebrata Incubusa, s kojim se spojio i postao previše svojeglav za Overminda. Stvoren je novi Cerebrat Nargil, s jednim jedinim zadatkom: ubiti sve što krvari! Ovaj paket dodatnih misija trenutačno je najkvalitetniji u svojoj vrsti i ako ste ljubitelj Starcrafta, nećete pogriješiti nabavite li ga.





Kao što vidite, razgovori između misija su kvalitetom jednaki onima u Starcraftu.



Na početku Terranske kampanje vodite moćnu grupicu Ghostova koja se naziva "The Shrowd".

ALTERNATIVNO:

▸ Stellar Forces
Prilično loše, no još uvijek bolje od besplatnih kampanja dostupnih preko mreže.

▸ Brood Wars
Blizzardov expansion pack od kojeg se mnogo očekuje, a trebao bi se uskoro pojaviti na tržištu.

Insurrection — *Dodatne misije i karte za Starcraft*

Proizvođač *Aztech New Media* **Izdavač**

- nema novih jedinica

88

- kvalitetne kampanje, odlične multiplayer karte

Odličan expansion pack koji će vam pružiti još mnogo sati uživanja u Starcraftu.

Preporučena konfiguracija
- P166
- 32 Mb

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

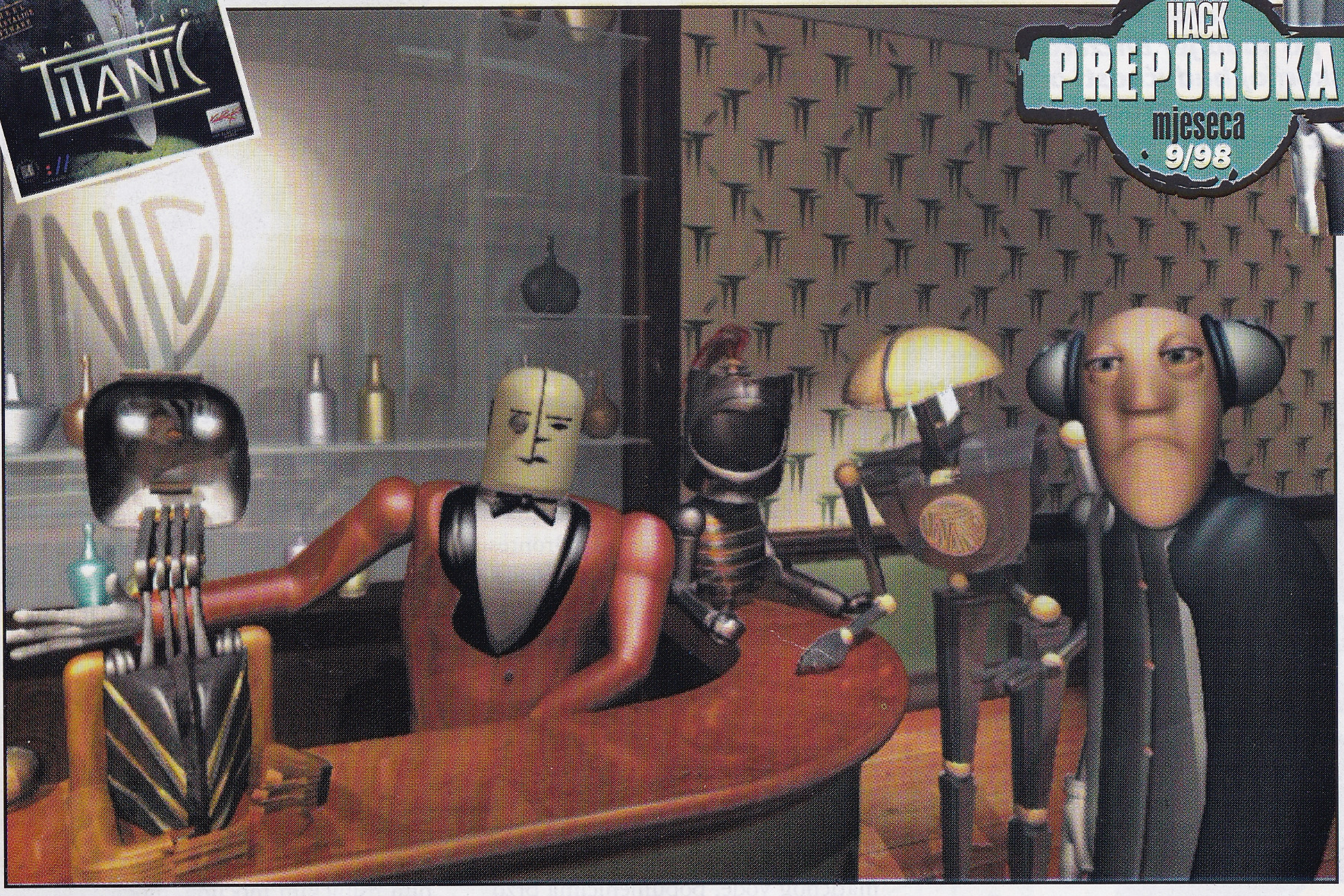
RECENZIJE

Starship Titanic

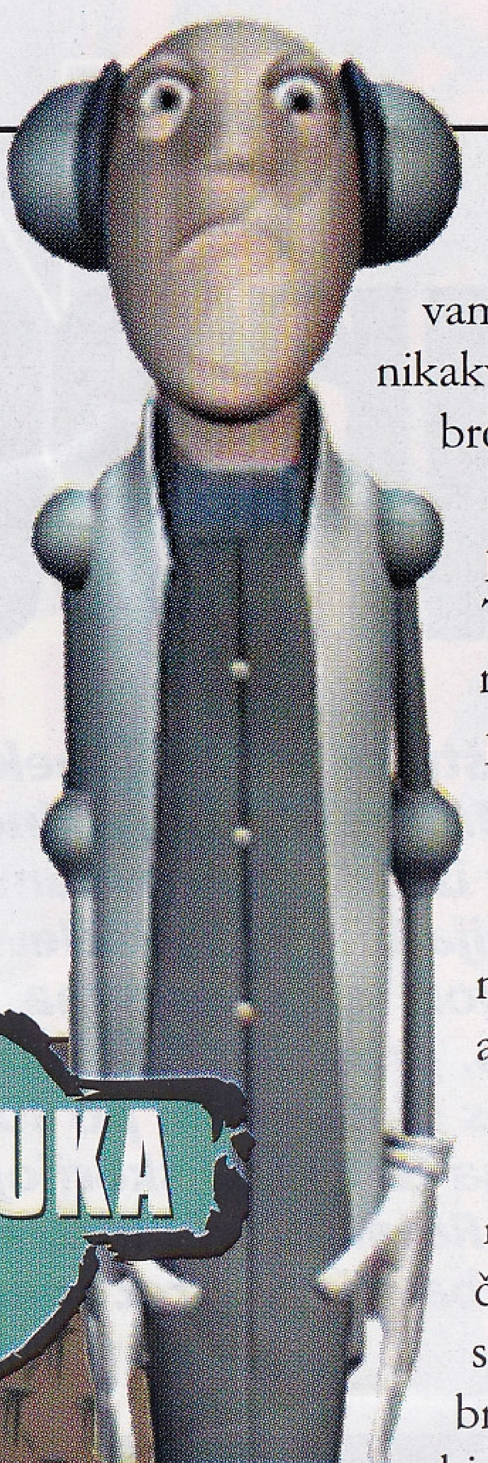


Da Douglasu Adamsu, kontroverznom engleskom spisatelju koji je stvorio žanr SF-humora, nisu sve daske na broju vrlo dobro zna Kristina Jeren koja jednom mjesečno pročita čuveni "Vodič kroz galaksiju za autostopere". Pitamo se tko se tu najeo ludih gljiva?

HACK PREPORUKA mjeseca 9/98

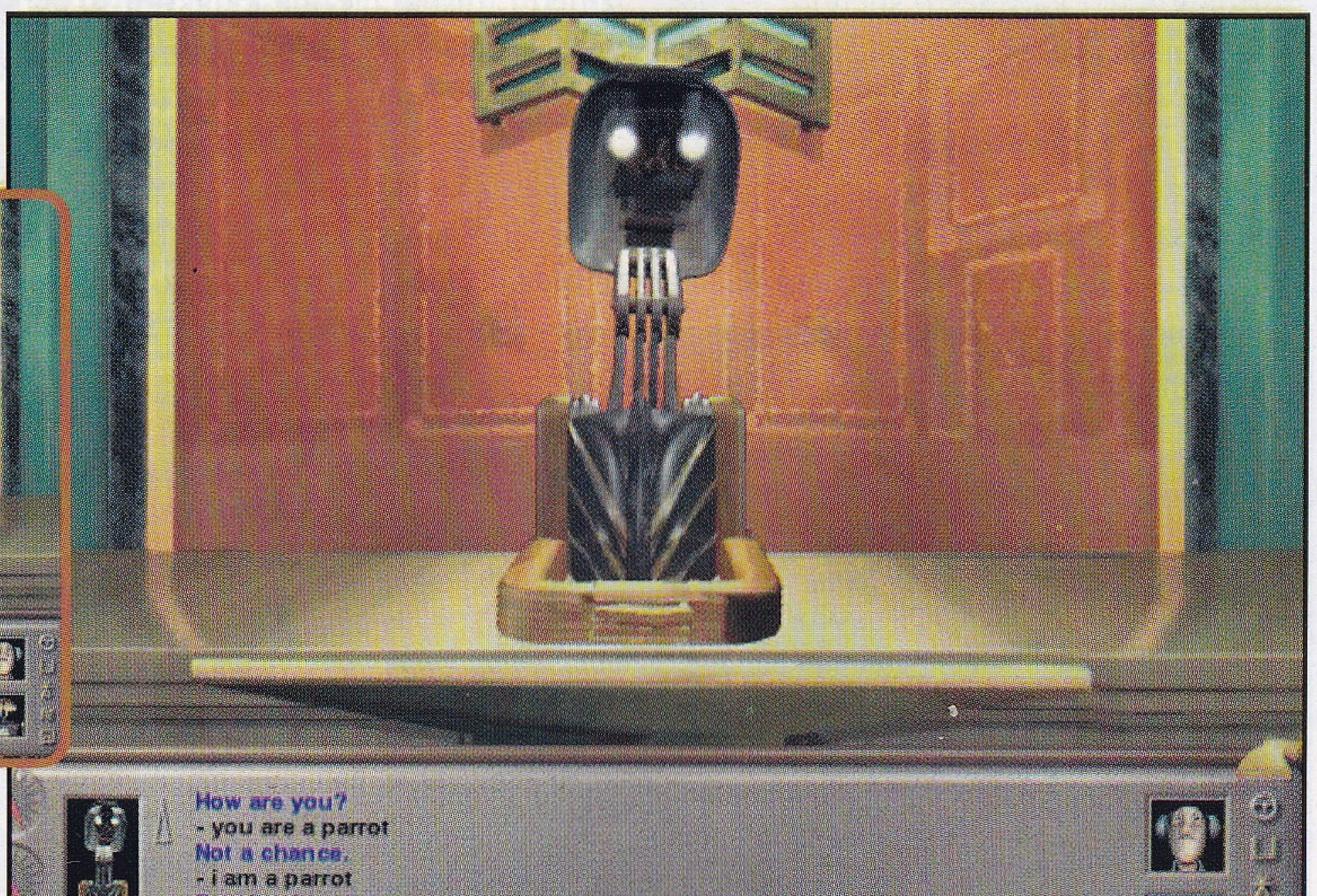


Ekipa SST-a na okupu. Ne zna se tko je luđi!



Dobro došli na Starship Titanic, super nabrijani svemirski brodić na kojem… hm… ništa ne može poći po zlu. Upravo će vas tako pozdraviti svaki putnik ovog u najmanju ruku čudnog vozila. S naglaskom na ono *hm*… Zašto? pitate se. Pa zato jer je upravo sve pošlo po zlu, a naravno na vama je popraviti to i vratiti se kući u jednom komadu. Jednostavno? Ne! Ali koga briga! Krenimo, dakle, ispočetka. Ovaj tip, Douglas Adams, kriv je baš za sve što se događa. Ako ste čitali njegovu knjigu *Vodič kroz galaksiju za autostopere* (The Hitchhiker's Guide Through The Galaxy), znat ćete da mu nisu baš sve daske na broju i da od ove igre možete očekivati stvarno ludu zabavu. Postoji i igra na istu temu, ali vam svakako preporučujem da pročitate knjigu i nasmijete se do suza. Uglavnom, Adams je ostao vjeran svom nevjerojatnom smislu za humor i ovaj put odmah sjeo za računalo. Rezultat je više nego odličan: tekstualna avantura s genijalnim grafičkim sučeljem. Sve počinje slatkom malom animacijom: nalazite se u svojoj sobi, sjedite za računalom i ubacujete CD Starship Titanica. Kad, odjednom, potres! Ali ne, to nije potres! Svemirski je brod (ne)sretno aterirao na vašu kuću. "Ah, k vragu! A taman sam oličio zidove!" No osim totalke na vašoj jednoj kućici, sve je drugo O.K. Iz broda izlazi ljubazni robot butler i kaže da je prošao dobro, samo s pokojom ogrebotinom. Sreća da je vaša kuća (bila) tako mekana. Nakon što su vaš trud i novac tako zgodno zgnječeni, neće vam dugo trebati da prihvatite ljubazni poziv i priključite se zvjezdanoj floti u popravku broda. Mislite da su vaše nevolje završile? A ne, ne, dragi moji, one još nisu ni počele. Pa tko vam je kriv, lijepo vas je mama upozoravala da ne ulazite sa strancima u svemirski brod koji se srušio na vašu kuću. Tako vam i treba. Što je, tu je. Nakon ulaska, sve je na vama. Tamo vas čekaju samo roboti koji će vas upućivati, barem okvirno, što morate učiniti. Igru započinjete prijavkom na recepciji broda gdje vas prgava deskbotica (po naški, recepcionerka) svrstava među putnike najniže klase (SuperGalactic Traveller Class). Na vama je izboriti se za status putnika prvog razreda, u čemu će vam najviše pomoći vaše strpljenje, mašta, a najmanje svi ti silni roboti. Igra je zamišljena tako da preko tipkovnice razgovarate sa svim njenim sudionicima. Ponekad to i nema nekog smisla ni koristi jer je, barem na početku, većina njih nevjerojatno bezobrazna ili mutava. Logično, jer kad bi vam sve rekli, ne biste imali nikakvog posla doli šetati brodom. Zato, ubacite mozak u petu brzinu i počnite hrabro razmišljati. Trik je u tome da pravom robotu postavite pravo pitanje, a on će vam pomoći u rješavanju mnogobrojnih zagonetki. Titanic je izvrsna kombinacija staromodnih tekstualnih i najmodernijih point-and-click grafički ulickanih avantura. Tako možete fino i sofisticirano čavrljati s robotima. Možda ste se upitali zašto su svi na brodu roboti? Tu je Adams bio lukav: budući da sa svima možete razgovarati, a oni naravno imaju ograničenu moć prepoznavanja vaših pitanja, ubrzo bi nestalo iluzije da razgovarate s pravim ljudima. Ovako kada robot na vaše pitanje: *koliko pipaka ima hobotnica na svakom kraku?* odgovori: *aaaaaarrrrrghhh*!, ništa vam neće biti čudno. Ali i tome se može doskočiti: ako deskbotici malo prorpčkate po čipovima, postat će itekako ljubazna. Osim nje, možete se okoristiti i takozvanim succ-u-bus robotima. To je nekoliko ne baš inteligentnih robota povezanih kompliciranim sustavom cijevi. U svakoj je prostoriji po jedan succ-u-bus u koji možete ubaciti bilo koju stvar: odredite cilj, a on će je usisati i poslati na mjesto koje ste odredili drugom succ-u-busu. Jednako tako, u njihovim ćete spremištima pronaći mnoge stvari nužne vam za prolazak igre. Interesantno je da kroz succ-u-bus možete poslati i papigu (!?) koja je, uz vas, jedino biće na bazi ugljika na brodu. Njeno nepodnošljivo kreštanje da želi kikiriki nije bez veze. Poslušajte jadnu pticu i nahranite je, vidjet ćete što će vam otkriti. By the way, umilni glas tog stvorenja, zapravo je glas Terry Jonesa, bivšeg Monty Pythonovca. Adams, očaran njegovim talentom, jednom je prilikom izvalio da drži da je Terry upravo rođen za ulogu blago



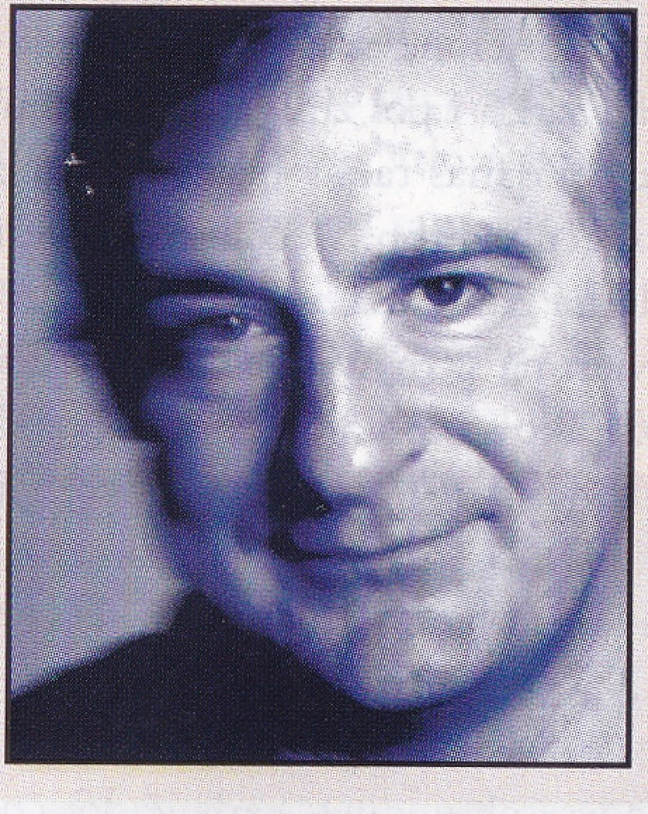


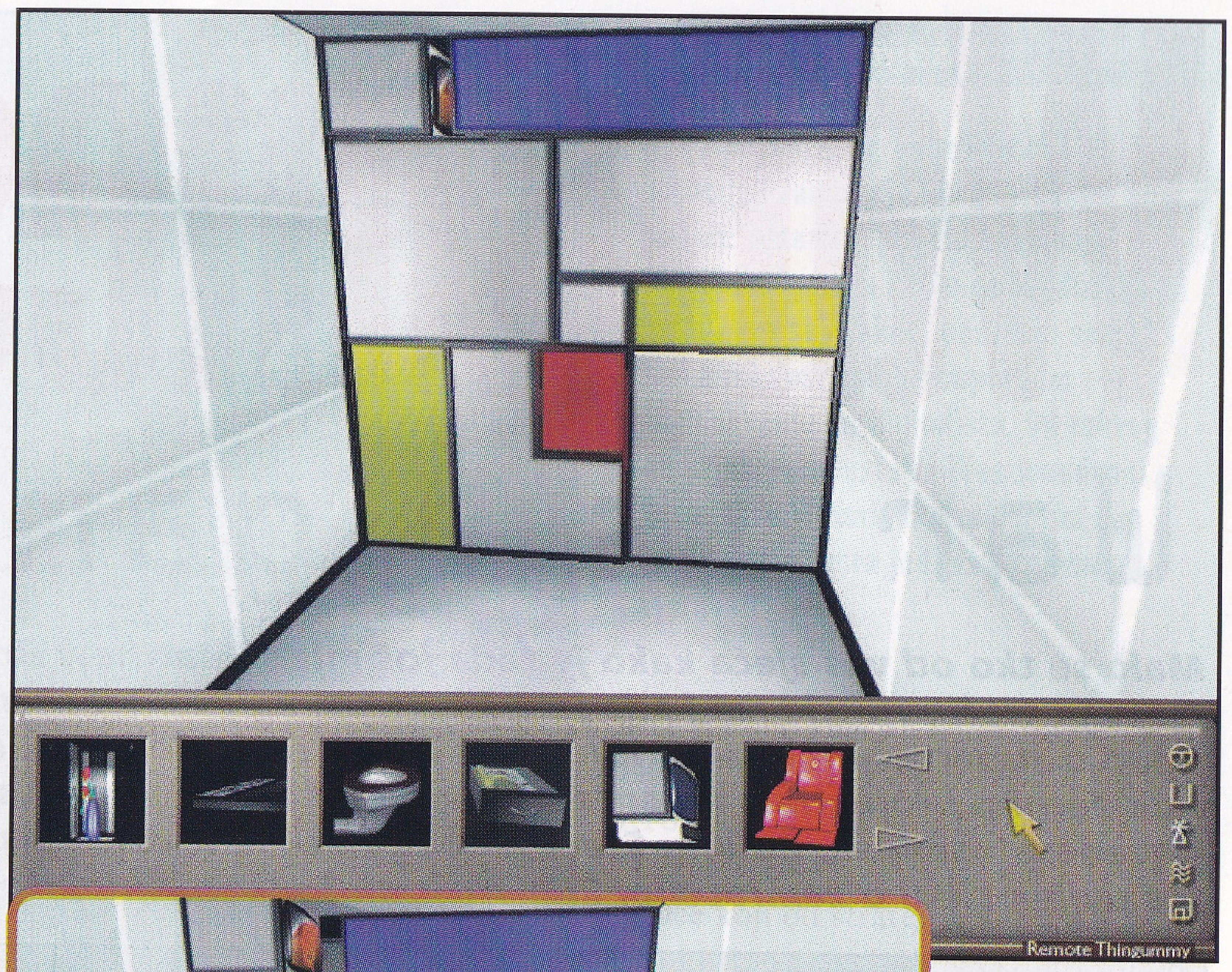
Čuvena deskbotica je napast, ali je još uvijek dovoljno pametna da zna da lažete kada joj kažete da ste papiga.(?!)

Douglas Adams

Frajer ili bezveznjak?

Adams se zapravo strašno uobrazio kad mu je The Hitchhiker's Guide Through The Galaxy postao veliki hit. Umislio si je da je neki veliki haker i počeo prčkati po računalu. Ma samo se šalim... Starship Titanic je zapravo njegova druga igra. Prva je bila The Hitchhiker's Guide, davne 1985. godine, tekstualna avantura koja nije mogla nadmašiti slavu knjige. Bila je specifična po tome što je Adams u njoj lagao. Naime, igra bi vam namjerno davala pogrešne upute i odgovore. Jedini način da je završite bio je vratiti se unatrag u vrijeme i promijeniti ono što ste prije učinili. U Titanicu nećete morati putovati kroz vrijeme, sve je po pravilima, a pojavljuje se i grafika, tako da vas više nitko, pa ni Adams, ne može prevariti. Čak možemo reći da je igra inspirirana stvarnim događajem. Adams je inače jedan prilično visok momak i kao takvom niža klasa aviosjedala mu je nevjerojatno neudobna. Zato uvijek putuje poslovnom klasom. Kad je jednom prilikom putovao, netko mu je rezervirao "neudobnu" kartu, ali su ga poslije uvjerili da su mu sredili poslovnu. Tako je dugonja nonšalantno došetao do blagajne i lijepo zatražio svoj upgrade. Blagajnica se rastegnula do svojih 1,60 i upitala ga: Dobro, a tko bi to trebao platiti? Tako je nastala deskbotica... Adams je, naravno, veliki optimist glede Titanica: ne boji se da se ljudima neće dati tipkati jer ionako to stalno čine preko Interneta. Moram mu priznati da je u pravu - kad se samo sjetim koliko vremena provedem chatajući!





Vaša soba i čuvena Mondrianova slika



Vaša soba nakon brojnog kombiniranja namještaja. Ako je ikada uspijete naći.

poremećene papige. Pa, nek im bude. Luđaci.

Pa dobro, jel' ima tu netko normalan?!

Nema. Ovo je jedna od rijetkih igara koja, uz nezaboravnu trilogiju Monkey Island, ne misli ni na kakve izvanzemaljce, neprijatelje koje treba potamaniti prije nego oni potamane vas, nego stvara karakterističan svijet u kojem možete umrijeti jedino od smijeha. Ako ste ljubitelj britkog engleskog humora - ovo je igra za vas. I ne samo da je cijela igra jedna velika parodija, nego ni knjižica s uputama nema nijedne ozbiljne rečenice. Tamo možete saznati tko je najbolji psihijatar za ptice, kako uspješno izvaditi kralježnicu i riješiti se bolova u leđima, gdje nabaviti najkvalitetnije pernato donje rublje, gdje amputirati pojedine dijelove tijela (uho, nos, mozak...) i još mnogo toga. Projektanti Starship Titanica mislili su stvarno na sve. A kad sam već kod projektiranja, dajem jedan veliki plus ovoj igri jer se konačno netko sjetio oblikovati interijer!! 99 % igara ovakvog tipa ima neke nesuvisle teksture po zidovima, *kakti* futuristički nabrijane zgrade itd... Gluposti! Starship Titanic može se pohvaliti konkretnim zahvatima u smislu uređivanja prostora u stilu Art Decoa, dizajna i arhitekture dvadesetih i tridesetih godina, a jedna od vaših soba na brodu izgleda kao slika Pieta Mondriana (to je onaj tip koji je slikao pravokutnike različitih boja). Nije loše, reći ćete. Pa i nije! Ima još jedna dobra stvar: praktički je nemoguće poginuti, osim ako niste pritisnuli onaj jedan zgodan crveni gumbić. Tada će bomba početi odbrojavanje od tisuću. Ali nemojte se predati, nije sve gotovo. Možete se izvući na dva načina. Gluplji je vratiti se na posljednju snimljenu poziciju i jednostavno ne pritisnuti gumb, a drugi i inventivniji je razgovarati s bombom dok je ne zbunite - neće znati gdje je stala pa će početi odbrojavanje ispočetka. Nemojte se dati smesti kad vas pokuša otjerati - budite uporni i uspjet ćete. Sigurna sam da će vam se najviše svidjeti detaljno razrađena komunikacija s robotima, s kojima možete razgovarati o svemu i svačemu, a nas u redakciji najviše je oduševilo to što ih možete psovati jer, što je najbolje, oni to razumiju i vraćaju vam istom mjerom. Istražite svaki kutak broda jer nikad ne znate gdje se skriva predmet koji vam treba. To vam sigurno neće biti dosadno jer su sve prostorije maštovito ušminkane i u svakoj je nešto zanimljivo. Tako se čak možete i voziti u pravoj venecijanskoj gondoli po improviziranom futurističkom ambijentu tog legendarnog grada (ah, ionako je samo stvar u vodi). Svuda oko vas je bezbroj stvari koje možete stiskati, izvlačiti, pregledavati, pa tako i vašu kabinu u obliku slike. Svaki pravokutnik predstavlja neki predmet. Tako možete izvaditi krevet, stol, fotelju ili televizor na koji svakako obratite pozornost i pregledajte sve programe: neki od njih će vas uputiti na mjesta na koja morate ići. Bilo bi pametno slušati što vam govore roboti jer, iako daju malo informacija, bez njih ne možete napredovati. Nemojte očekivati od onih usisavača da vam kažu nešto pametno, oni samo buncaju o nekakvoj "mother". To je centralni succ-u-bus koji će vam vratiti vaše izgubljene stvari poškakljete li ga papiginim perom - kihnut će i izbacit ih. Ma, neću vam više kvariti gušt, pripremite prstiće i krenite u avanturu sa Starship Titanicom- brodom na kojem... hm... ništa ne može poći po zlu.



Nešto je sigurno smiješno na ovom meniju, jedini je problem što ne kužimo francuski.



I suck, you suck, You blow, I blow! Succ-u-bus je vjerojatno najmrzovoljnije stvorenje na brodu.

Starship Titanic

Avantura

Proizvođač *Digital Village*

Izdavač *Simon & Schuster Interactive*

- **ponekad se stvarno treba namučiti da se nađe ono što se traži**

90

- **duhovito**
- **maštovito**
- **originalno**

Stvarno je teško odoljeti igri kojoj je jedini smisao nasmijati vas, a usto je i genijalno izvedena

Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb
- Win95
- 4x CD ROM

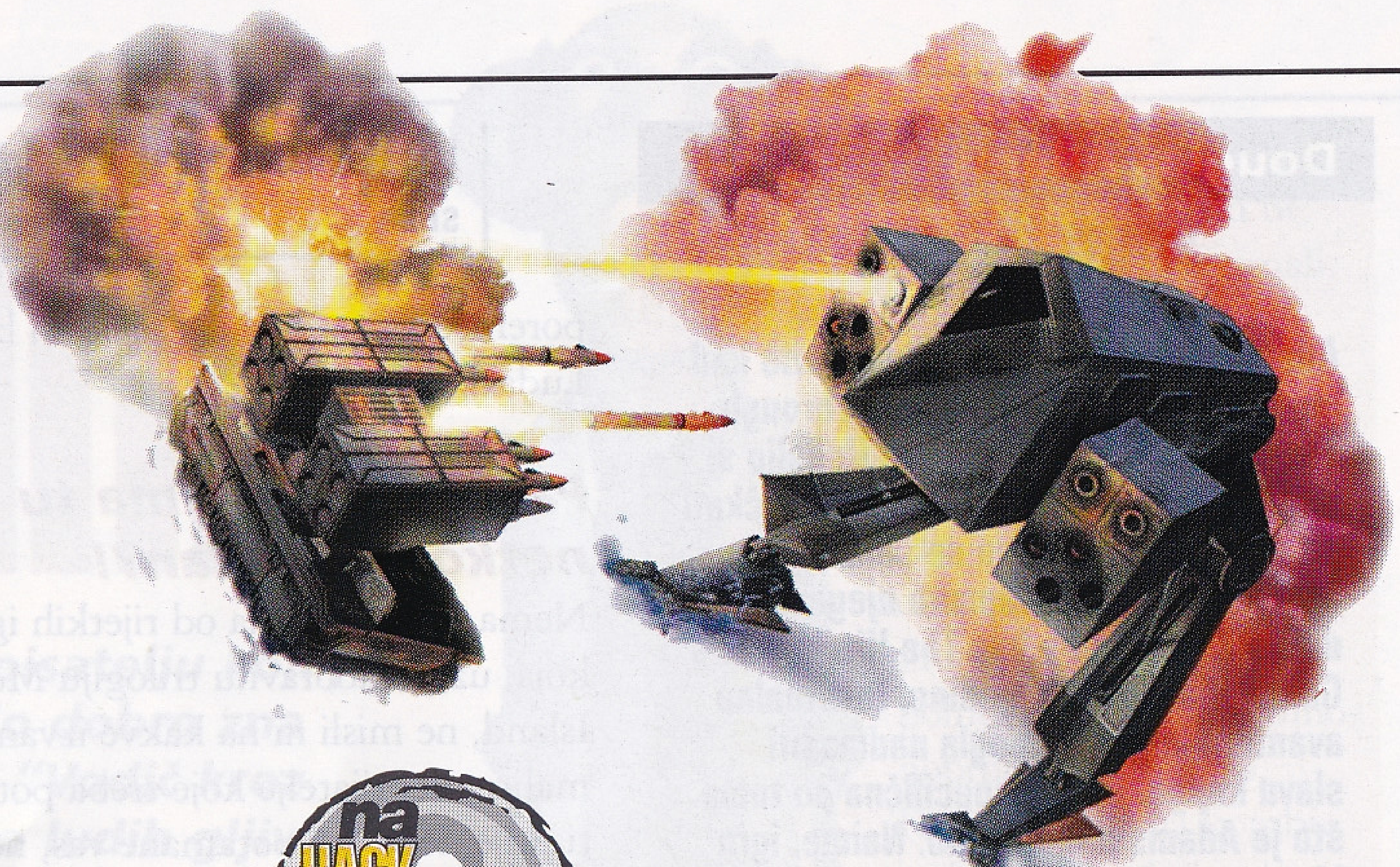
Platforme
- [x] PC
- [ ] PSX
- [ ] N64

3D ubrzanje
- [ ] 3Dfx
- [ ] PowerVR
- [ ] Direct 3D

Multiplayer
- [ ] Internet
- [ ] LAN
- [ ] Modem

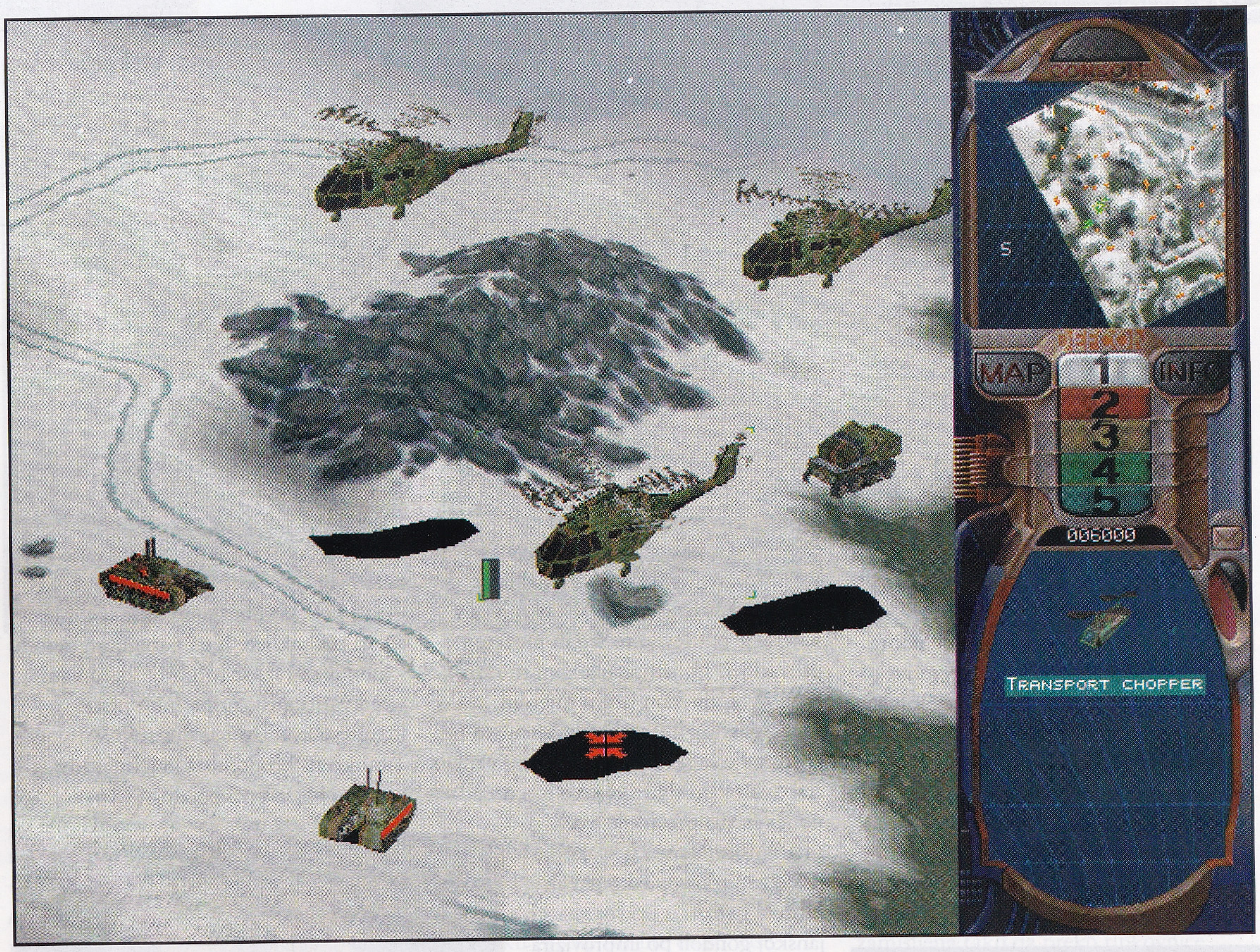
Wargames

War is a game



Malo se tko od vas sjeća kako je tada još mladi Matthew Broderick skoro izazvao treći svjetski rat kada je u filmu Ratne igre (Wargames) greškom upao u superračunalo američke vojske koje je imalo globalnu kontrolu nad nuklearnim projektilima. Pentaestak godina poslije, svijet se promijenio, devedesetosme su, Rolling Stonesi su osvojili Hrvatsku na prepad, a mladi Krešimir Lauš još uvijek sjedi u zamračenoj klimatiziranoj prostoriji i piše recenzije za ovaj časopis

na HACK cd u 9/98



Lijepo izgleda, zar ne? Nemojte se previše veseliti, postat će vam dosadno za pola sata.

Alter ego

Osim za PC, postoji verzija igre i za PSX, no ona je ponešto drugačija. Ondje je, naime, riječ o čistoj pucačkoj arkadi, a o strategiji nema ni govora. Da je i na PC-u izašla takva varijanta igre, vjerujem da bi prošla mnogo bolje nego ova.



Tipični razgovor u razvojnom timu jedne softverske kuće: Čujte ljudi, da nam fali ideja, fali; što još da izmislimo, sve su već napravili prije nas. Hoćeš napravit' RTS, i što sad? Napadaju izvanzemaljci - loše! Napadaju Rusi - loše, sve je to već viđeno. Imali tko kakvu ideju, bagro lijena? Ajd' ti mali, izmisli nešto na brzaka.



-E, pa dobro, kad baš moram, eeee, eeee, pa ništa mi ne pada na pamet, eee, ekhm, a da, šefe jeste l' možda gledali onaj film?

-Koji film?

-Pa onaj stari, znate, onaj mali nešto prčkao po kompjutoru i skoro sve odletjelo u zrak.

- Ma o čemu ti trabunjaš, Mišo?

-Pa znate šefe, ono, kako se zvao, aa, Wargames, tako je , Wargames, Ratne igre po naški, to je bio dobar film.

-Da, i što onda, film ko film, što bi ti sad?

-Pa, mislio sam da napravimo igru po tome, onako, znate, igru.

-Pa je l' ti znaš kad je taj film napravljen? Mišo, nema više Sovjeta, ostali samo Rusi, to nam neće upaliti.

-Ma 'oće šefe, kad vam kažem, reći ćemo da je prošlo mnogo godina i da je onaj kompjutor ponovno poludio pa sad opet 'oće uništiti Svijet. To je dobro, znam ja.

-Hmmm, ima li tko kakvu pametniju ideju? Nema. Pa dobro Mišo, može onda, kad ti tako kažeš.

-E baš super, šefe.

-Je, e pa ajmo sad na pivo, svi skupa mislim, može?

- Može, kako da ne!

Joshua

I tako se rodila ideja, a nakon nje i igra. Istoimeni film iz davne '83 prikazao je što bi bilo kad bi Ameri cjelokupni nuklearni arsenal povjerili superračunalu. Tada je to bila čista naučna fantastika jer odgovarajućeg hardvera nije ni bilo, nego je izmišljen u filmu. Ako ste gledali film, znate kako je računalo izgledalo - poput malo dotjerane Singerice iz '67 od 50 kila i sa 25 i pol žmigajućih lampica. Iako bi danas takav hardver stao u prosječni laptop, srećom, nikome nije palo na pamet da atomsko naoružanje povjeri na skrb Win95. Pomozi nam Bože ako se to ikada dogodi (još da stave Unix ili OS/2, kako tako, ali vindoze...). Što je bilo u filmu, vidjeli smo svi; umalo je sve otišlo na kampiranje u pakao, no kako ipak nije, igra prati razvoj događaja nakon dvadesetak godina, kada je dotično računalo (WOPR) ponovno uzelo stvari u svoje ruke, a vi kao mladi Hacker morate spriječiti katastrofu. Preuzevši osnovnu tematiku Wargamesa, autori su se obvezali da će pratiti neke osnovne postavke iz filma. Kako na platnu, tako je i na monitoru vaša najveća prijetnja podivljalo računalo, no ovaj vam put ne prijeti nuklearnom zimom nego konvencionalnim paklom koji će vam priredititi pomoću hordi svojih robota, cyborga, mechova i ostale galanterije tipične za "računala-će-zavladati-svijetom" klišeje.Od najezde metalnih hordi branite se konvencionalnim naoružanjem poput tenkova, džipova, helikoptera i sl., a ako vam dosadi arsenal jedne strane, na raspolaganju vam je i arsenal pot-



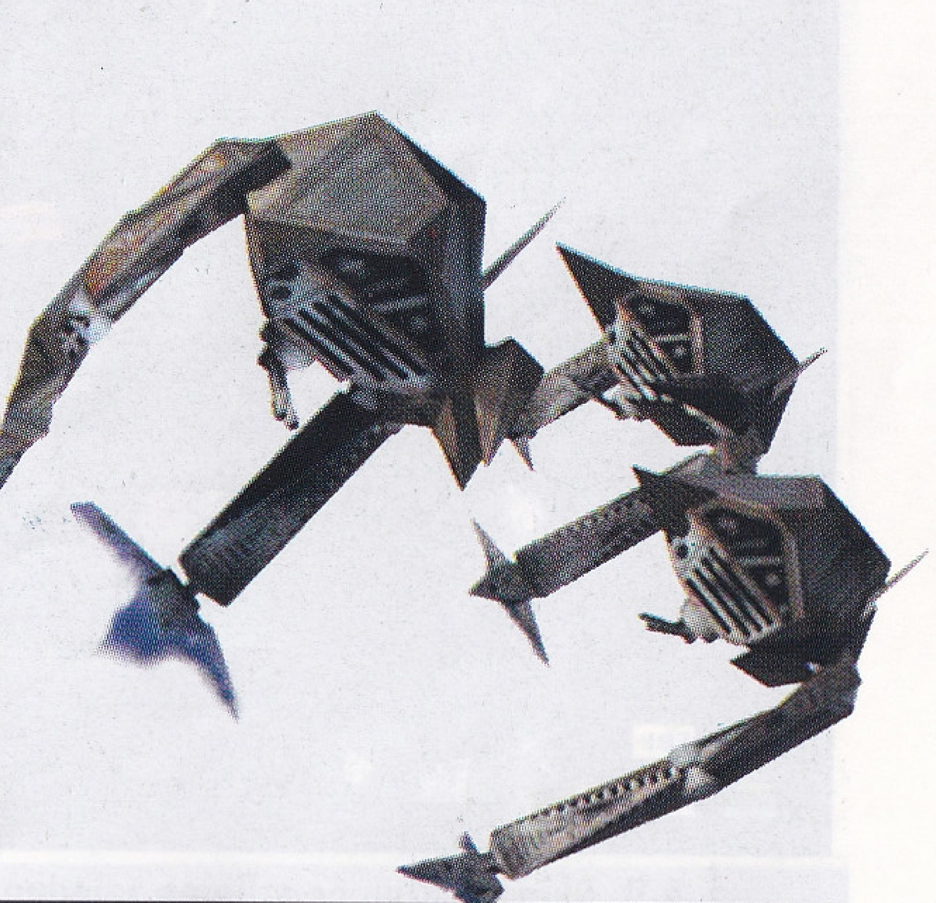


Hrpa poligona koji kolju jedni druge. Uistinu ushićujuće.

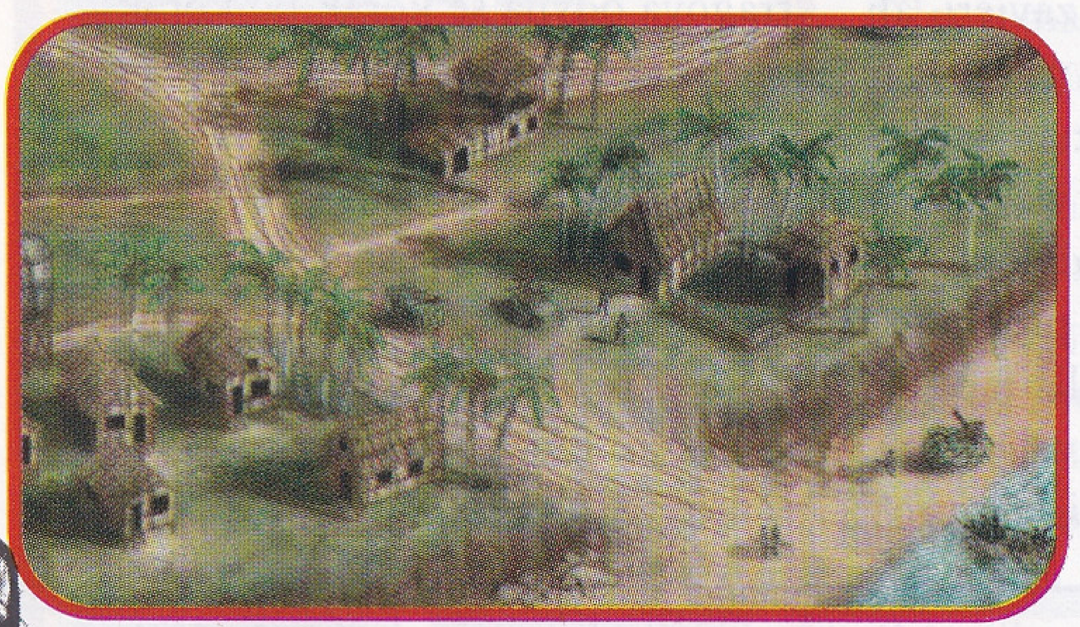
Rotiraj me nježno

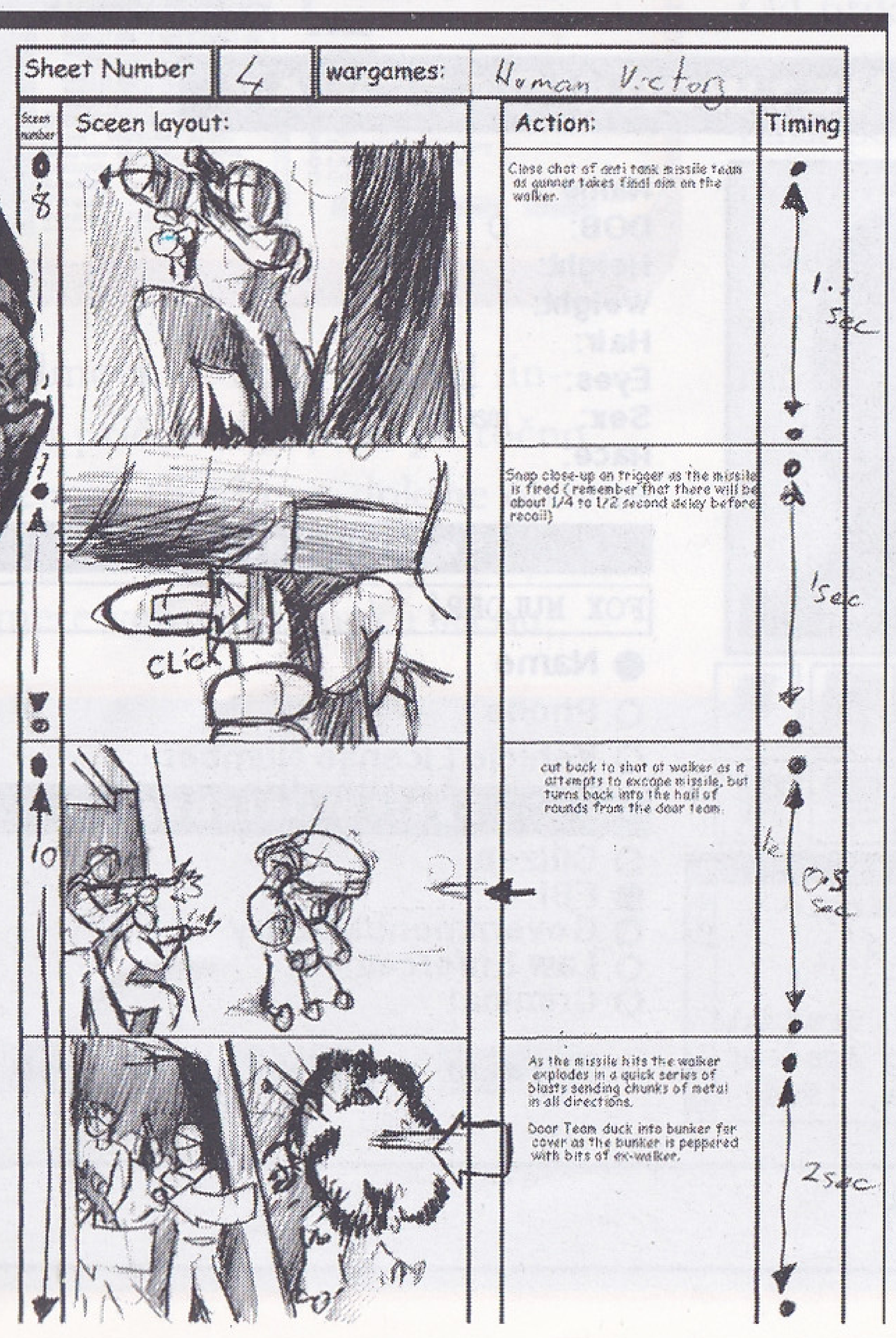
Kao što rekoh, igra omogućava 3D rotaciju i zumiranje, no poslušajte moj savjet: ostavite pogled kako vam najviše odgovara i više ga ne dirajte. Tako ćete se, naime, posvetiti samoj igri a ne dosadnom i napornom podešavanju kuta gledišta. Od takvog su pristupa odustali i Westwoodovci u svom C&C: Tiberium Sunu, a tim se majstorima žanra jednostavno mora vjerovati.

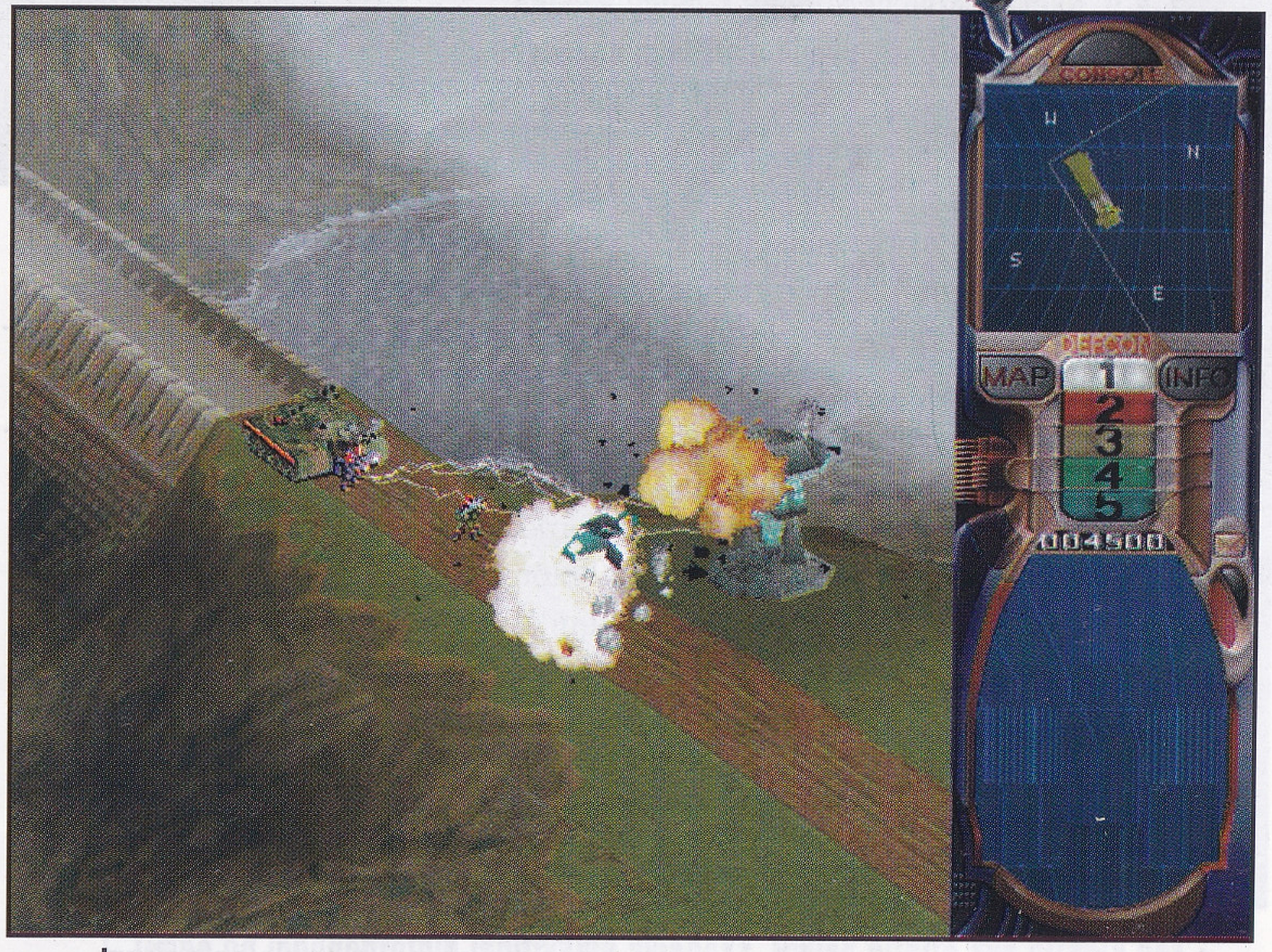
puno drugačijih jedinica. Dakle, dobili smo tipičnu "*zgazi sve*" strategija smještena u zumirajući i rotirajući 3D okoliš. Ono što, nažalost, nismo dobili je originalnost, nešto novo u ovom potpuno prežvakanom žanru, iako je to danas vrlo teško i postići. Način igranja i sam *interface* bit će vam stoga odmah poznati te nećete izgubiti mnogo vremena na privikavanje, jedino će vas u početku malo zbunjivati prijelaz u tobožnji 3D svijet. RTS žanr postao je malčice zahtjevniji jer sad možete stalno rotirati i zumirati pogled, što samo odvlači pozornost od prave akcije i taktiziranja. No to nije neka velika zamjerka, jer vas nitko ne tjera da dirate *point of view.* Grafika je jedan od glavnih Wargamesovih aduta jer, iako poligonalna, zadržava punu detaljnost RTS-ova iz bitmap svijeta. Dodamo li tomu i neke specijalne efekte izvodive samo u 3d svijetu poput urušavanja zgrada, ekplozija punih čestica koje se raspršuju na sve strane, *lightning* efekata prilikom aktiviranja oružja, bit će to pravi fašnik za oči. Brzina 3D grafike je također na zavidnoj razini, što se, nažalost, ne bi moglo reći za brzinu same igre. Naime, dok dočekate da se vaše trupe došetaju s jedne strane mape na drugu, izrast će vam brada. Malo je čudan i način skupljanja resursa (hakeriranje u kompjutorskom centru), a pomalo zamorne misije svode se na rasturi-neprijateljsku-bazu-filozofiju te vam ostaje gledati u ekran i nadati se da će se nešto konačno dogoditi. Tu i tamo, doista se i dogodi (otkrijete novi krajolik, dočepate se novog oružja i slično), no ne bi bilo zgorega da takve stvari iskrsnu malo češće. Ipak, najsvijetlija strana Wargamesa je dobro reproducirana atmosfera iz filma te detalji poput sintetičkog Worpovog glasa, atmosferični briefinzi i pokoja animacija, no onima koji nisu gledali film to neće mnogo značiti, stoga ostaje zaključak: ako ste vjerni obažavatelj RTS-ova i dotičnog filma, nećete pogriješti kupite li Wargames, no za igrače koji od strategije traže istinsku napetost, originalnost i brzinu najbolja je preporuka pričekati Dinu 200 ili C&C: Tiberium Sun. Uistinu šteta, jer autori su licencu filma mogli iskoristiti mnogo bolje.











Skrš, bum! Originalno, eh?

Wargames

RTS

Proizvođač *Interactive studio & MGM* **Izdavač** *Electronic Arts*

- presporo odvijanje igre
- ne donosi ništa novo

80

- dobra grafika
- atmosfera iz filma

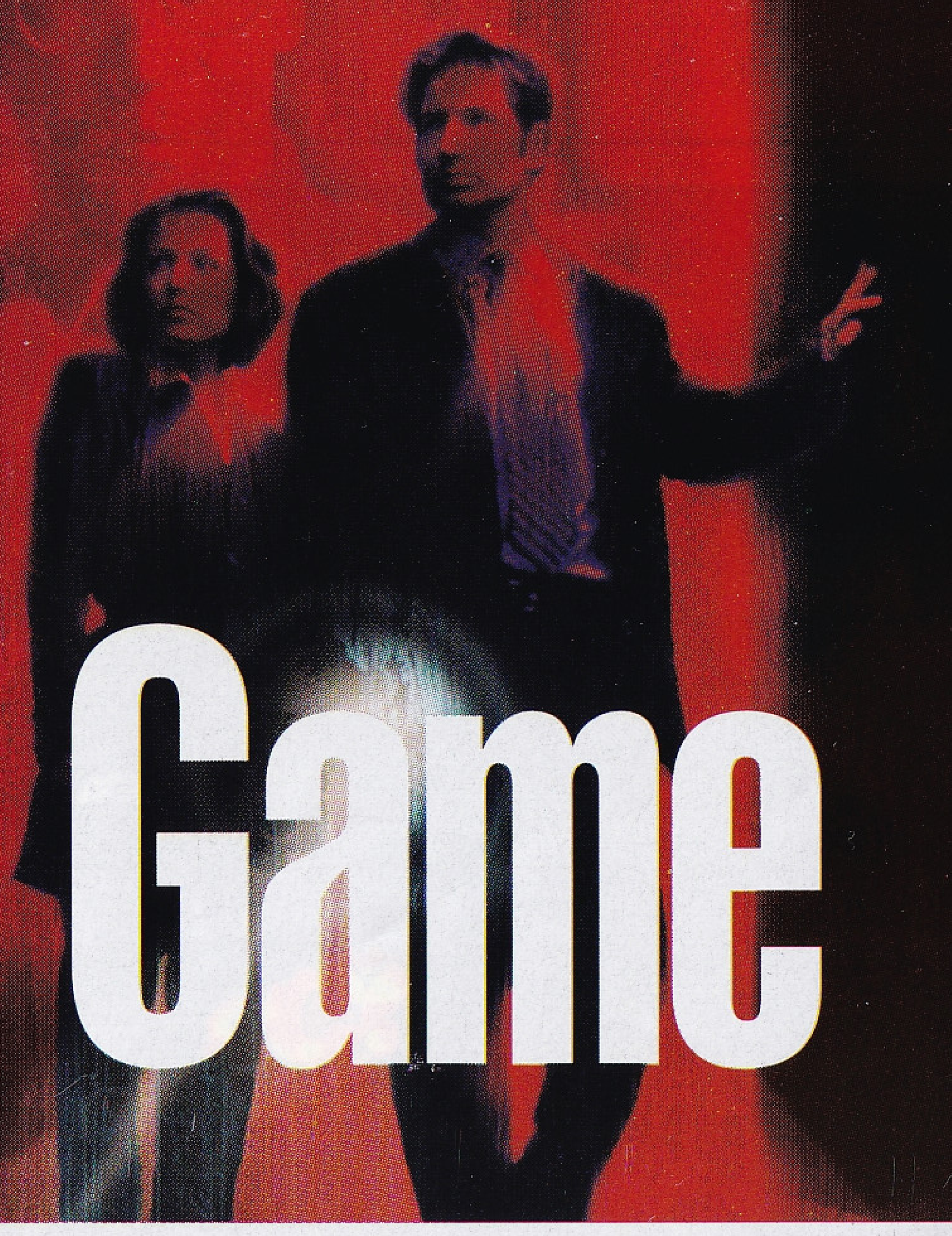
Dobra igra koja je mogla ponuditi mnogo više, no zbog nemaštovitosti i nekih sitnijih greškica nikada neće postati hit.

Preporučena konfiguracija
- P166
- 32 Mb
- 3Dfx

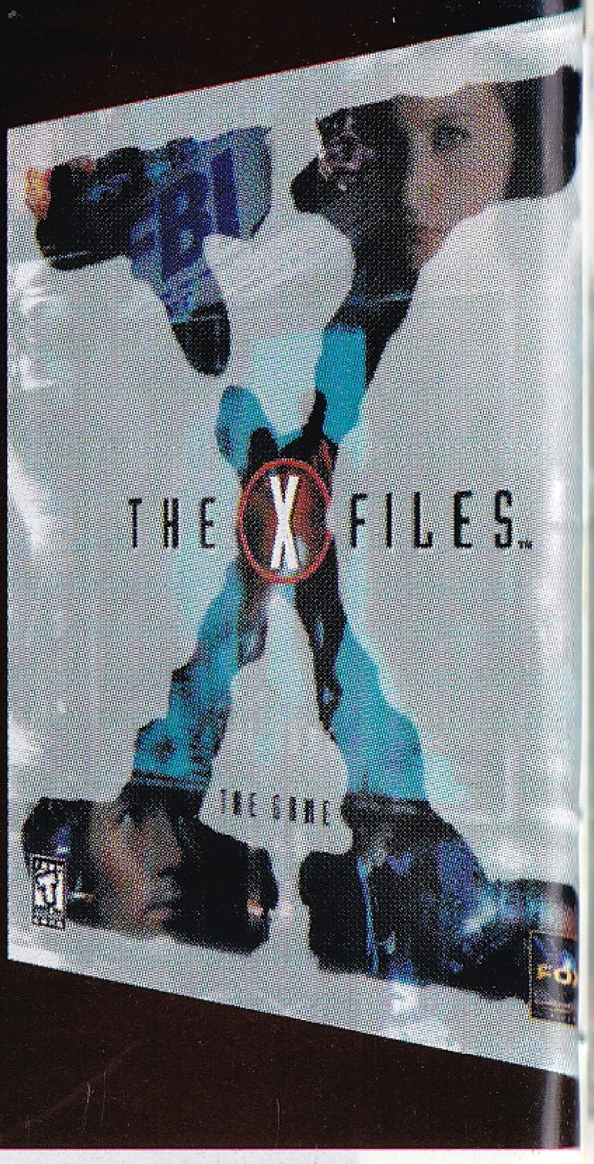
Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☑ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☑ LAN
☐ N64	☑ Direct 3D	☑ Modem

RECENZIJE

Scully i Mulder znaju istinu! Istinu zna i Dario Rakovac u ovom megalomanskom ostvarenju Foxa i Electronic Artsa rađenom po uzoru na sveprisutni "X fenomen" od kojeg više ne možemo pobjeći niti u specijaliziranim časopisima poput "Mile" i "Moje istine".

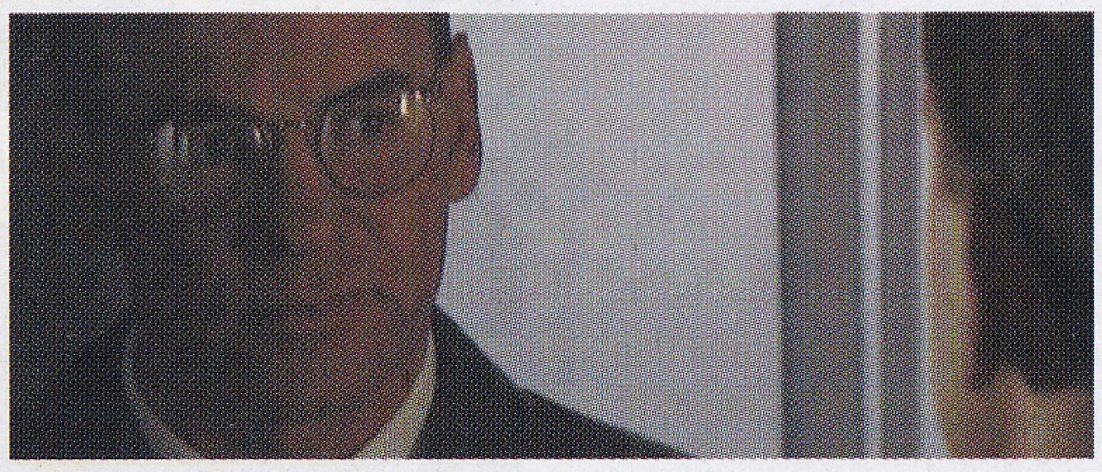


X-Files: The Game





A.D. Skinner prvo će vrijeme zajedno s vama istraživati nestanak svojih omiljenih agenata.



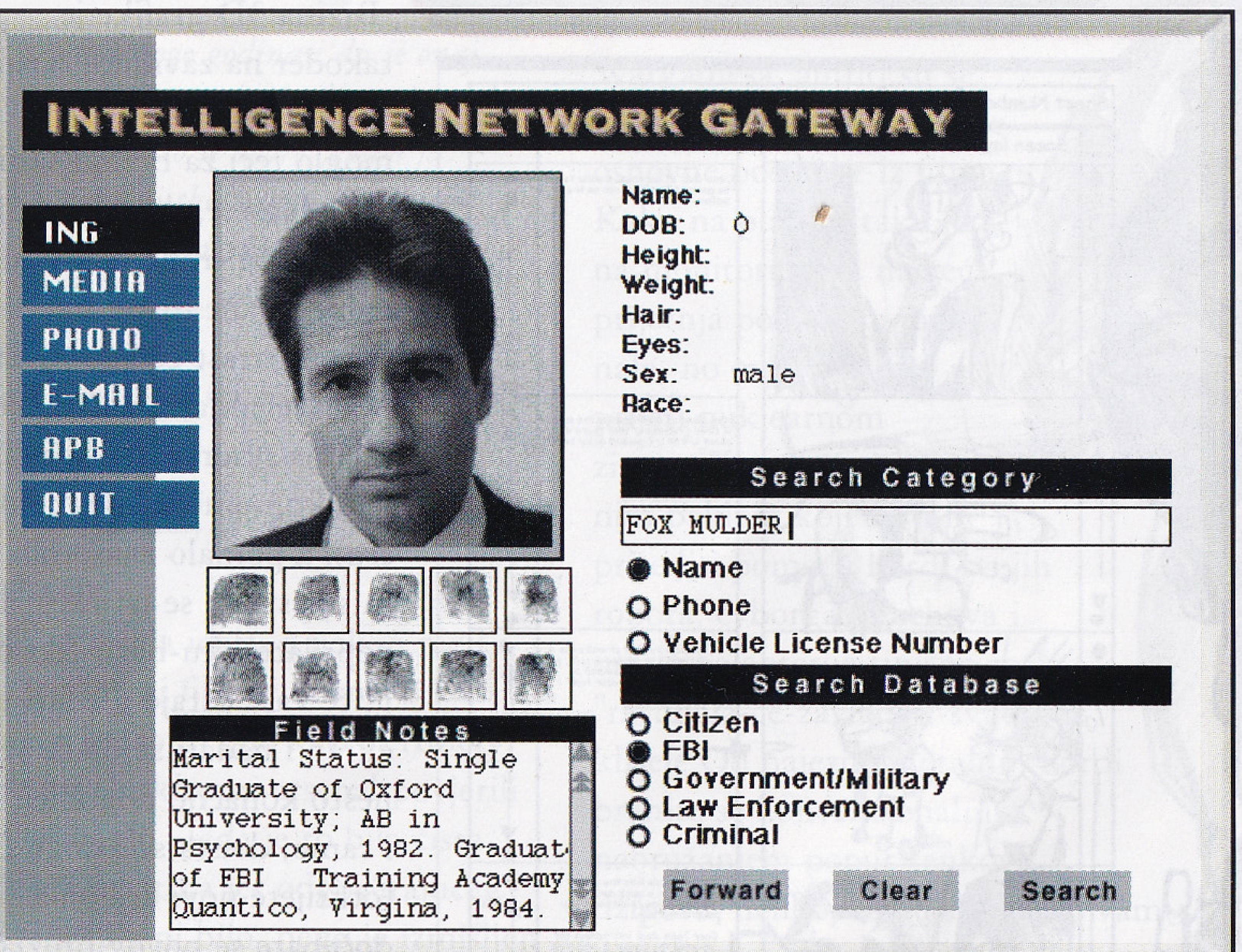
Postoji li danas itko tko nije čuo za Dosjee X? U proteklih pet godina ova je serija od "tek jedne od mnogih" prerasla u fenomen svjetskih razmjera. Njeni su junaci, Mulder i Scully, postali ikonama, legendama koje na svojim leđima nose svu našu vjeru i strahove od nepoznatog, izvanzemaljskog, u čije postojanje ne sumnjamo, ali ipak nismo ni sigurni. Formula je to kojom su tijekom ljudske povijesti mnogi "opijati za mase" uspijevali upravljati narodima i određivati smjer povijesti. Danas, u doba interneta i inih tehničkih čuda, pokrenuti novu revoluciju lakše je nego ikad. Opsjednutost izvanzemaljcima i paranormalnim pretvorila se u novu religiju koja nema ni rasnih ni dobnih prepreka. Svi mi, javno ili tajno, vjerujemo u male sive koji lebde nad nama i žudimo za bilo kakvim, makar i najjadnijim dokazom njihova postojanja. Prikrivanje podataka, nebrojene zavjere i laži ne uspijevaju nas nikako odvratiti od traganja za istinom koja je poprimila toliko oblika da nitko živ više ne zna što bi mislio i čemu bi se nadao. Naravno, moćnicima je cilj da što većim brojem, što uvjerljivih, što apsurdnih, informacija poljuljaju našu vjeru, ali tada u igru ulaze vječni tragači za istinom, Mulder i Scully! Njihova verzija istine, iako fikcijska, za neke je postala sasvim prihvatljivom verzijom stvarnosti, dok je samo njihovo postojanje postalo simbolom otpora lažima najrazličitijih ljudi u crnom koji iz sjene upravljaju našim životima. Vjerovali vi ili ne, producenti serije ubiru nevjerojatan novac jer Dosjei su uistinu sveprisutni - od privjesaka za ključeve do neprocjenjivih "autentičnih" predmeta vezanih za NLO fenomen. Teško da se možete okrenuti, a da na nekom koraku ne primijetite barem kakav trag ili simbol sa znakom X. Najviše čudi što smo na prvu kompjutorizaciju morali čekati punih pet godina! S obzirom na stupanj tehnološke ovisnosti od koje Dosjei pate, to je i više nego čudno. No, tko čeka, dočeka. Fox Inteactive je na tržište izbacio dva proizvoda koji će naći svoje mjesto u zbirkama brojnih X-Files ljubitelja diljem svijeta - interaktivnu enciklopediju i klasičnu kompjutorsku igru koja je naša današnja tema.

This is not a case for Mulder and Scully!

Jedno od najvećih razočarenja u prvoj službenoj X-Files igri je što u njoj ne vodite ni Muldera ni Scully. Umjesto toga, vi ste sitni agent FBI-a iz Seattlea, Craig Willmore, kojem se posrećilo da dobije "veliki slučaj". Naime, oni već na početku igre netragom nestaju. Tek kad ih tri dana nitko nije čuo ni vidio, pomoćnik direktora Skinner dolazi u vaš ured i predaje vam slučaj. O samoj priči i zapletu neću pisati jer to ne bi bilo pošteno prema onima koji kane igru odigrati. Reći ću samo da slijedi klasičnu X mitologiju donoseći neke nove spoznaje o velikoj zavjeri, ali ne otkriva ništa strahovito novo. Igra je mješavina klasične avanture i interaktivnog filma, težeći više ovom potonjem. Čitava se igra odvija u Quicktimeu, što je, koliko prednost, toliko i nedostatak. Digitalizirane sekvence su nevjerojatno kvalitetne, zbog čega su činjeni mnogi kompromisi vezani za sučelje, koje je katastrofalno loše i zapravo je najveći nedostatak u ovoj inače solidnoj igri. Čitav sustav kretanja i pronalaženja tragova odvija se korak po korak preko statičnih slika. Sustav je dobro poznat, kao i njegovi nedostaci, još iz doba prvog Mysta. Opet ćete sasvim jasno vidjeti predmet na ekranu, ali s njim ne možete ništa dok mu ne priđete iz pravog kuta, a znamo koliko to može biti zamorno i frustrirajuće. Isto tako, kao i svi interak-

Zanimljivost - Fight the Future

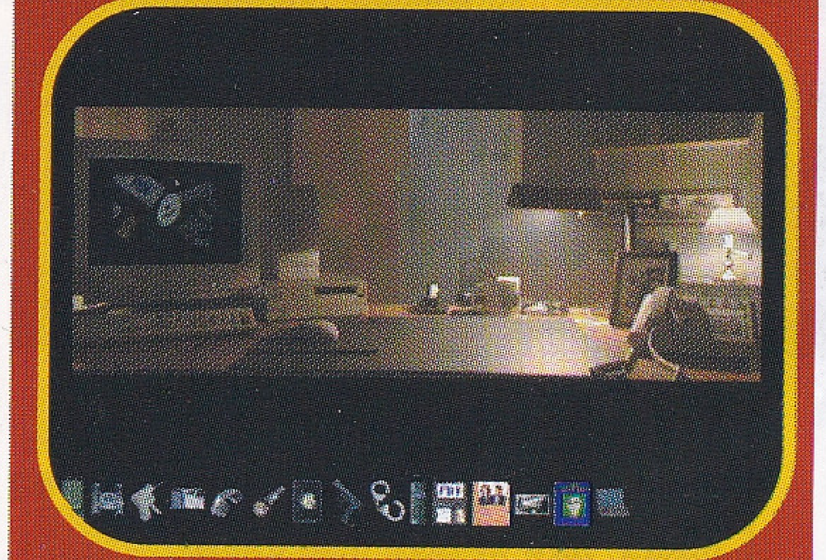
Poznato je da su svi projekti vezani uz Dosjee obavijeni velom tajne. Priča se da je na famoznom pre-screeningu, Chris Carter publici pokazao tek nekih 85% filma kako se do kraja ne bi saznalo ono najvažnije. Sličan je pristup zadržan i u igri jer smo od Electronic Artsa u prvoj verziji dobili samo pet od sedam cd-romova koji čine ovu igru. Naravno, Mulder i Scully pojavljuju se tek na kraju pa smo i sami morali čekati do objavljivanja konačne verzije da bismo vidjeli što se s njima zapravo dogodilo. Inače, premijera X-Files filma u Hrvatskoj se očekuje oko 3. rujna. Do tada, ne vjerujte nikomu!



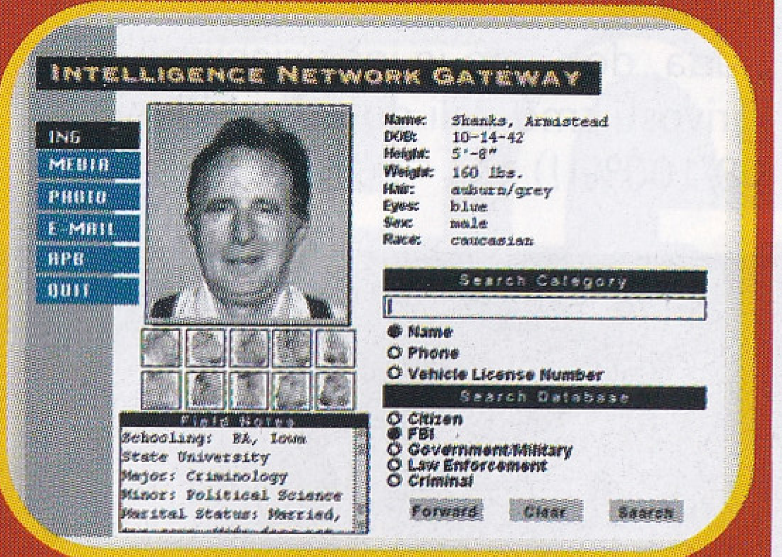
Have you seen this man?

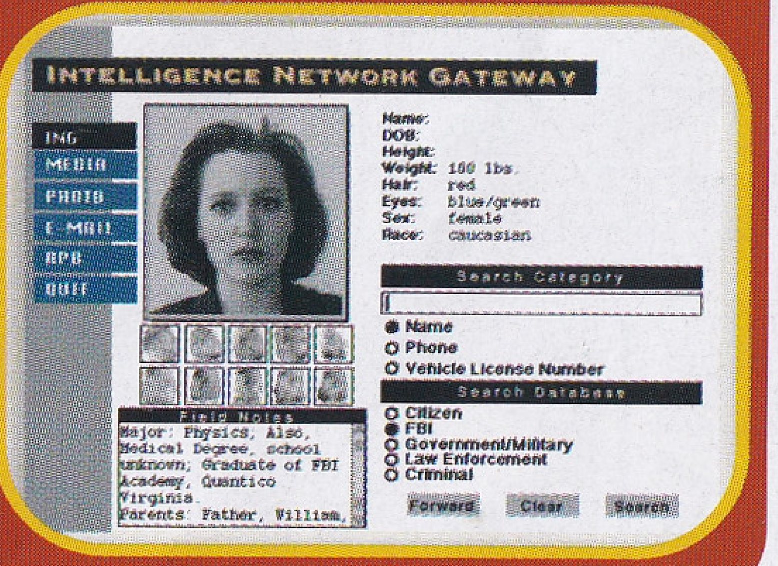
Vaše računalo, baza podataka i Nokiina skupo plaćena reklama biti će vaši glavni alati u rasvjetljavanju nestanka dinamičnog dua. Zanimljivo je da agent Willmore nikako ne može zapamtiti šifru svog računala (koju na početku morate sami otkriti), pa je svaki puta prilikom uključivanja morate ponovno upisati.











tivni filmovi, X-Files pati od linearnosti priče - odvija se po točno određenom slijedu pa dok ne obavite sve razgovore ili ne pronađete sve predmete vezane uz neku scenu, nećete ni napredovati. Neke se zagonetke mogu riješiti na nekoliko načina, ali što se osnovne radnje tiče, samo je jedan pravi put. Prednosti u odnosu na klasični interaktivni film leže u bogatom inventaru koji treba itekako rabiti da bi se nekuda došlo. Primjerice, neki likovi neće htjeti razgovarati s vama dok im ne pokažete svoju FBI iskaznicu ili ćete morati rabiti foto aparat da bi u zadnji čas snimili registraciju misteriozne limuzine. Neki se predmeti mogu kombinirati, što vam opet otvara nove mogućnosti. Vrlo su bitni detalji vaš PDA (Personal Data Assistant) koji prikuplja sve podatke i ponekad izvodi korisne zaključke, ali služi i za pregledavanje i slanje e-maila. Dosta je važno da sve svoje bilješke i podatke stalno šaljete svom lokalnom šefu, Shanksu i Skinneru. Igra, stoga, ima avanturističnih elemenata koji joj daju znatnu dubinu u odnosu na ostale slične proizvode, ali ipak ostaje samo velikom interaktivnom epizodom Dosjea. Jednom kada je odigrate, u njoj više nema nikakvih iznenađenja ni novosti. Sama po sebi, priča je logična, a kako se odvija po načelu pokušaja i pogreška, već pri prvom igranju otkrit ćete sve mogućnosti i putove. Uspijete li zapeti, postoji zgodna opcija nazvana umjetnom intuicijom koja će vam u većini slučajeve pokazati pravi put. Ništa čudno za interaktivni žanr, ali neka vam to bude posljednja opcija jer igra ionako brzo troši svojih sedam CD-a.

X - atmosfera

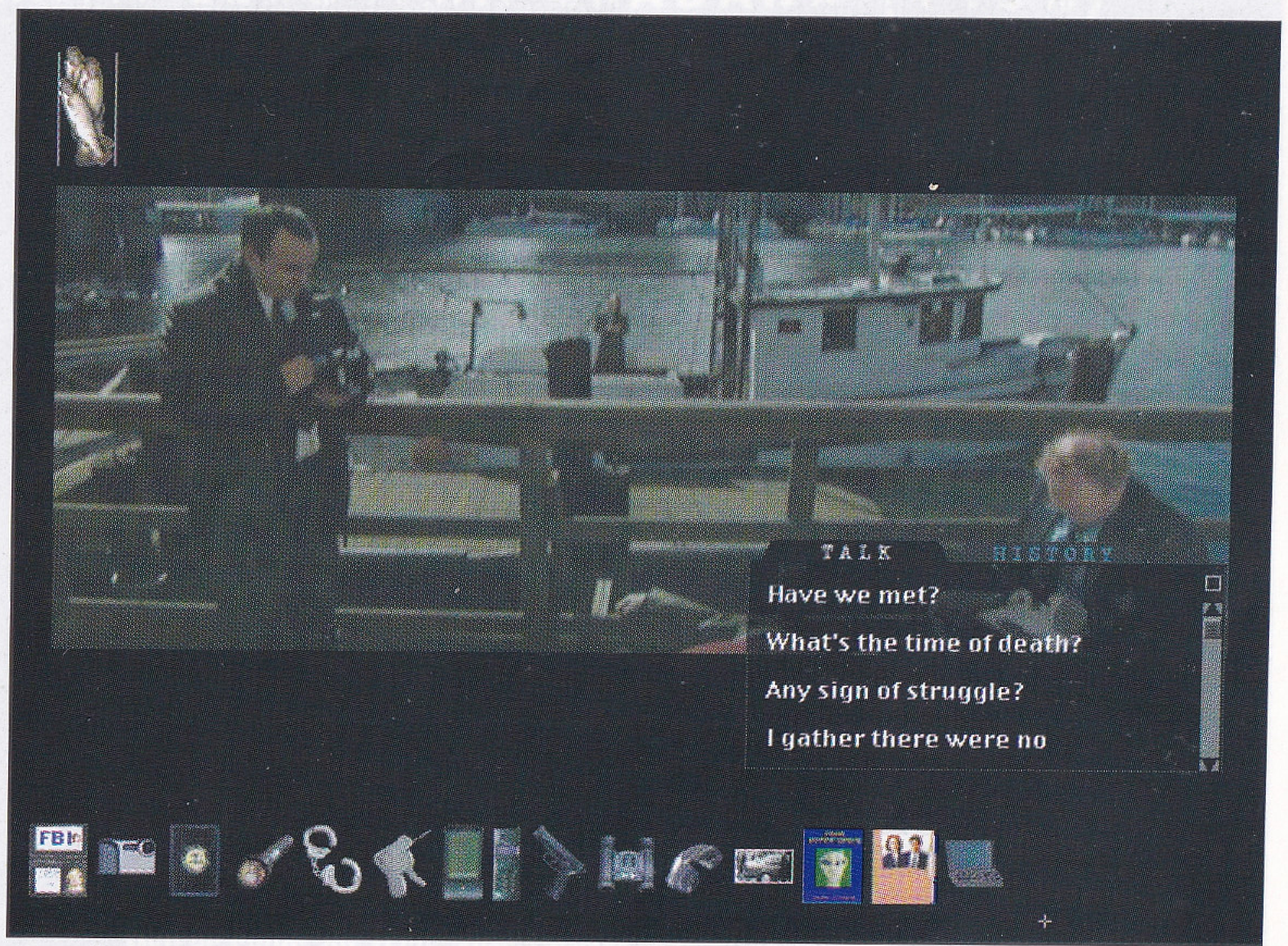
Mora se priznati, da ova igra nije X-Files tematike, teško da bi dobila ocjenu višu od 50%. No, upravo je taj seting izvlači dajući joj čar. Ako već nisu uspjeli stvoriti bogzna kakvo sučelje, pogrameri su napravili nevjerojatan posao u prenošenju legendarne tmurne atmosfere koja je praktično zaštitni znak serije. Ta je atmosfera potpomognuta vrlo detaljnim prikazom FBI metoda i postupaka. Od prikupljanja i predaje dokaznog materijala do pretraživanja službenih baza podataka, čitavo vrijeme stvarno imate osjećaj prisutnosti i, recimo, realnosti. Kvaliteta videa je, kao što sam već rekao, vrhunska, a isto se može reći i za glumu, što nije čest slučaj. Kako se radnja zbiva 1996., u igri se pojavljuju svi važniji likovi uključujući Pušača, pokojnog X-a i isto tako pokojnog agenta Pendrella.





Ukoliko zapnete, umjetna će vam intuicija u vidu svjetlećeg oka ponuditi pravi odgovor.

Svi su oni pošteno odradili svoje uloge i potpuno su na razini serije. Nažalost, Mulder i Scully ne pojavljuju se do samog kraja igre. Mulderova je uloga svedena na bijednih pet minuta (Duchovney je očito bio vrlo pohlepan)! No, i ovako igrač dobiva dobar uvid u svijet svoje omiljene serije. Tu se, poslovično, postavlja pitanje o tomu kome će se uopće ovakva igra dopasti? Naravno, ciljana su publika fanovi serije jer će oni shvatiti njenu pravu vrijednost. Ostali će sve ovo smatrati, u najboljem slučaju, prosječnim ostvarenjem bez kojeg se lako može. Osobno, kada sam prvi puta pokrenuo igru, sav moj X-Files fanatizam nije uspio umanjiti razočaranje. No, nakon nekog vremena, atmosfera vas toliko preuzme da u potpunosti zaboravljate na sve nedostatke i manjkavost sučelja koje je stvarno moglo biti dorađenije. No, kako kažu, prvi se mačići uvijek bacaju u vodu. Sasvim je sigurno da ovo nije posljednje s X-Files etiketom. Vidjet ćemo što nam budućnost nosi, a istina će, sasvim sigurno, i dalje biti negdje oko nas!



Jedno od mnogobrojnih ispitivanja svjedoka. Uvijek pitajte sva pitanja bez obzira koliko se nebitnim na prvi pogled činila!

X - Files: The Game

Inteaktivni film

Proizvođač *Fox Interactive* **Izdavač** *Fox Interactive*

- nemogućnost da zaigramo u ulozi Muldera ili Scully
- zastarjelo sučelje

80

- nevjerojatnu atmosferu
- glumce
- zanimljivu i dorađenu priču

X-Files fanaticima nije potrebno nikakvo objašnjenje. Ovo se jednostavno mora imati!

Preporučena konfiguracija	Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
P120	☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
16 Mb	☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
	☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

X-COM 3: Apocalypse

U Retrovizoru objavljujemo osvrt recenzenta na igru koju je točno prije dvanaest mjeseci opisao kao igru mjeseca u rubrici Tema broja. S distance od godinu dana, on nudi čitatelju bolju i objektivniju ocjenu iste igre te svojevrstan uvid u razvoj tržišta igara, tj. koliko je što zastarjelo i kako bi se igra danas prodala. Na redu je X-Com 3!

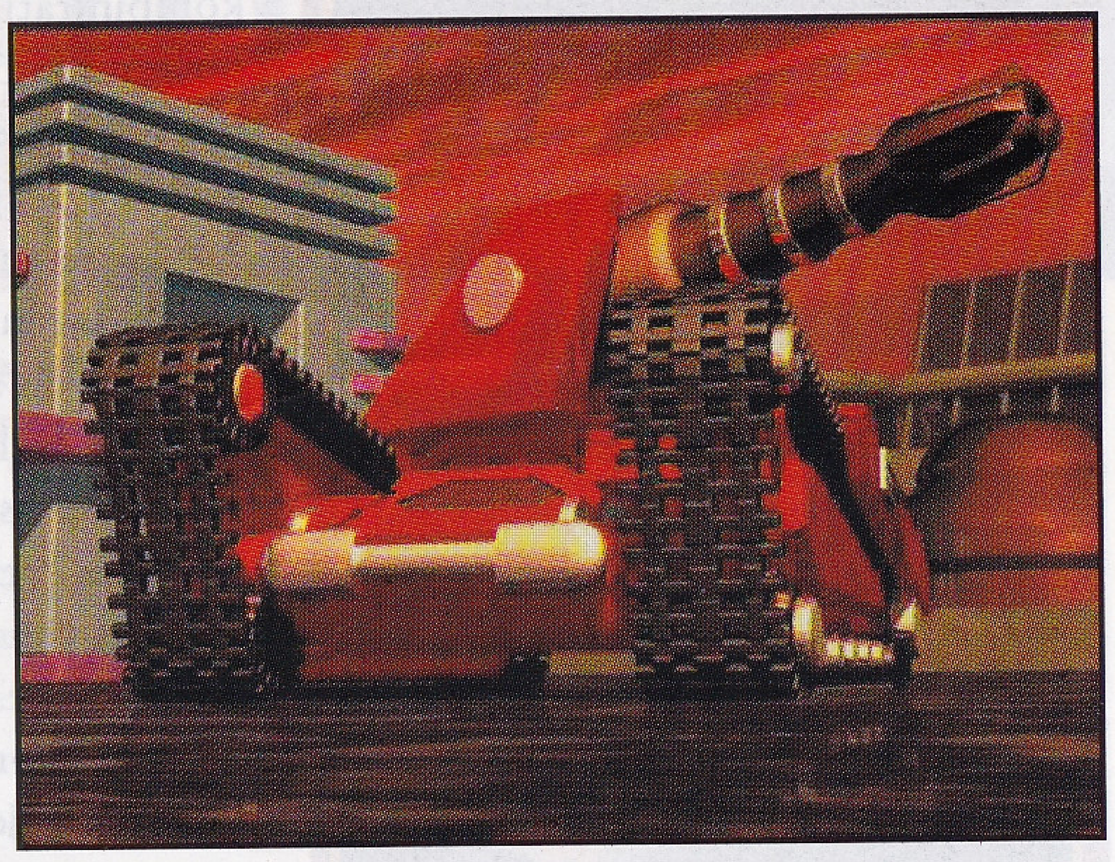
Patrik Pencinger



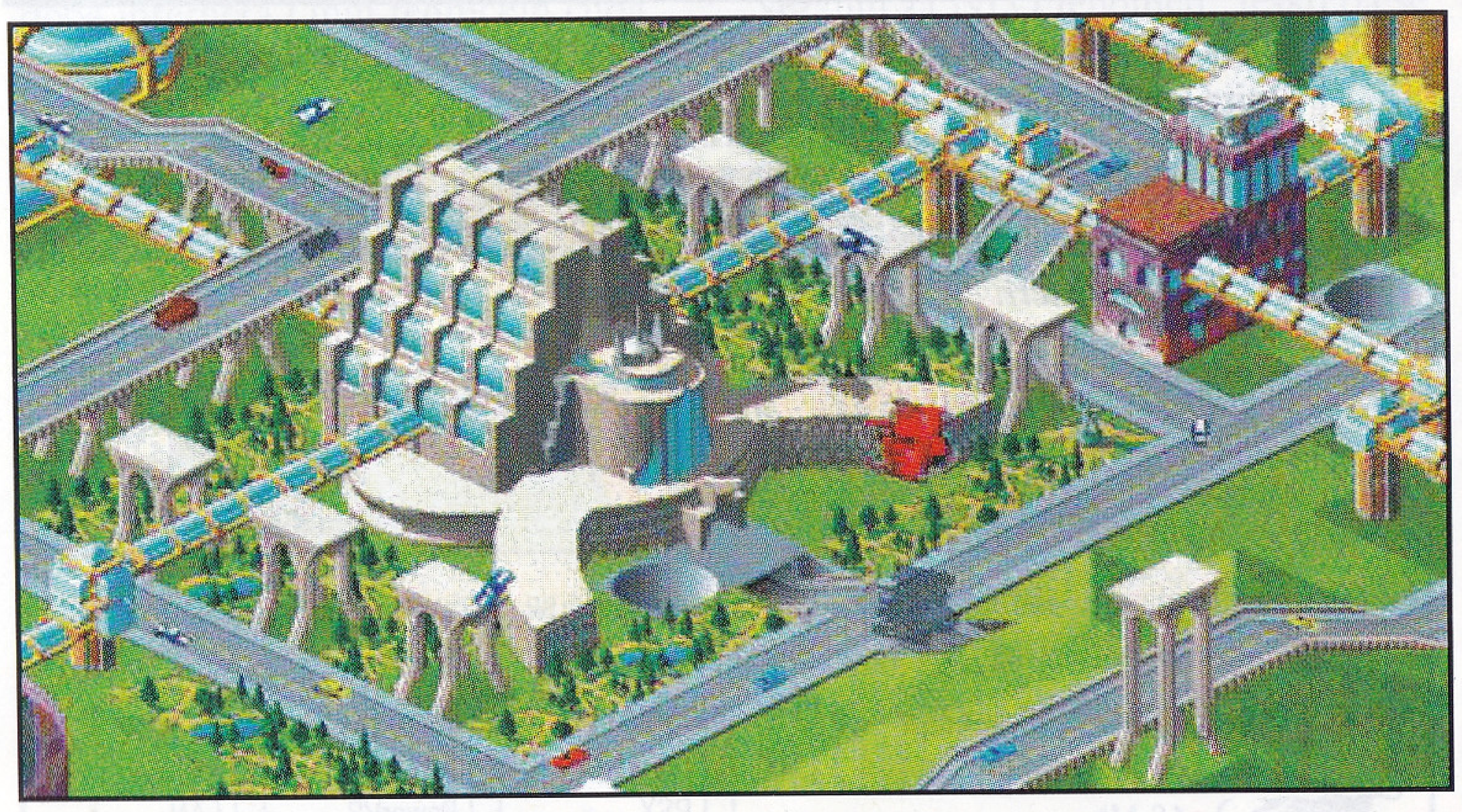
Animacije su loše kvalitete i ima ih malo. Najbolja je ona uvodna.

Tehnički - zastarjelo, idejno - univerzalno prihvatljivo!

Koliko smo samo dugo čekali na krunski treći nastavak trilogije lova na aliene. Autori su znali da tržište neće dvaput progutati istu foru - malo izmijeni grafiku i ubaci je u identični grafički engine - jer su im već onda mnogi igrači zamjerili što su kao nastavak ponudili polovičan proizvod! No, igra se prodala, igrali smo je zato što je davala onaj dobar stari X-Com osjećaj. Treći je nastavak igre pisan od nule, no igra se dugo razvijala pa ste je pokretali iz MS-DOS-a, a ne iz Windowsa 95 koji su se tada počeli razmahavati. Već na prvi pogled vidjelo se da je krojena po mjeri bivših X-Comaša, a dosta komplicirano sučelje učinilo ju je manje popularnom kod onih koji se još nisu nikad sreli s X-Comom. Za razliku od prijašnja dva nastavka, treći je bio prilično kompliciran, ali su ispravljeni mnogi nedostaci iz prvih dvaju dijelova na koje su igrači uporno upozoravali. Situaciju u samoj igri prilično je zakompliciralo postojanje više frakcija (Cult of Sirius, policija) protiv kojih se morala voditi odlučna politika, miroljubiva, ili napadačka, kako već odlučite. Velika novost, koja je trebala biti revolucionarna, bilo je uvođenje real time igranja u dotad turn-based dio igre, u samu borbu, što je ispalo potpuno prmašena stvar zbog užasnog neprijateljskog AI-a. Naime, trebalo je iz prijevoznog sredstva samo izvesti grupicu ljudi naoružanu do "ibera" , povećati im agresivnost i okrenuti se prema izlazu iz zgrade, ili iz sobe, ili bilo gdje drugdje gdje se nalazio potencijalni neprijatelj. Nakon kratkog vremena, neprijatelj bi izašao i bio smlavljen paljbom iz teškog naoružanja vaših vojnika i to zato što su neprijateljske jedinice programirane na poseban način, tj. da stalno traže ljude! Bah... Inače, na ovaj je način relativno lako prijeći gotovo svaku borbenu misiju, i brže od konvencionalnog turn-based načina. Ne znam kako je s vama, ali meni smeta što je područje igre smanjeno s globalnog nivoa na nivo grada (i ponešto u izvanzemaljskoj dimenziji). Iako je same igre i misija u 3. nastavku više, neponovljiv je osjećaj globalnog spasitelja. Potjera za izvanzemaljskim brodom preko pola zemaljske kugle, rušenje i istraživanje olupine tragajući za eventualnim tragovima o nastavku priče prokleto su bili adiktivni. Doduše, slično je i u trećem dijelu, ali... Nakon malo dužeg razmišljanja, došao sam do zaključka da je X-Com 3 tehnički bolji od Jedinice i Dvojke, ali mu nedostaje igrivosti. Prva dva nastavka sam prošao u više navrata, no ovdje sam posustao prije kraja .



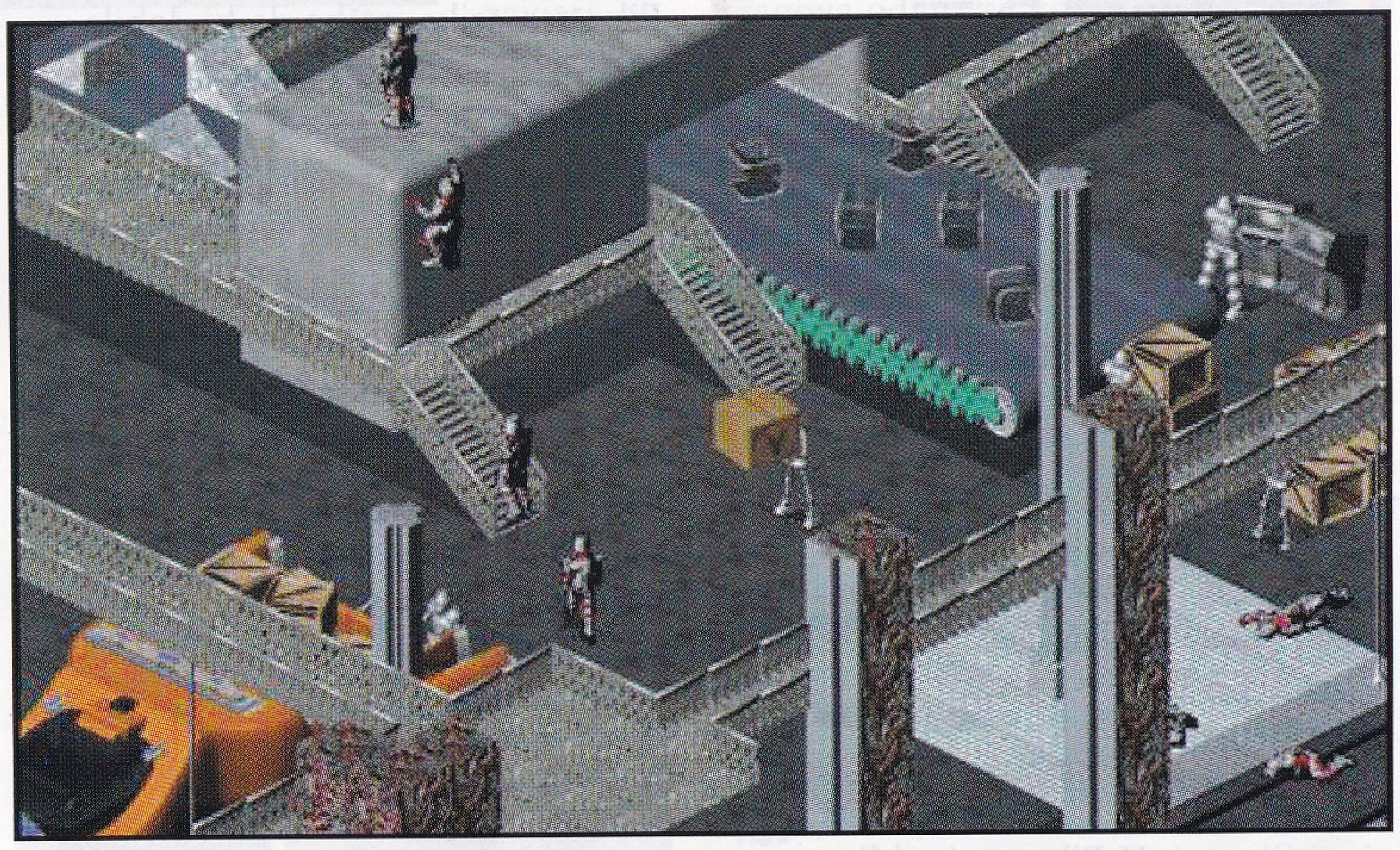
Renderirane slike jedinica i oružja doista su impresivne. Sudeći samo po njima, igru bi lako precijenili.



Umjesto da izviđate po kugli zemaljskoj, vi izviđajte po gradu.

Zub vremena

Već kada je izašao, bio je nagrižen vremenom. Već onda su neki elementi igre bili pomalo zastarjeli, počevši od operativnog sustava u kojem je radio preko animacija, grafike i zvuka. Sada, godinu dana poslije, u svijetu munjevitog razvoja kakav je svijet kompjutorskih igara, ona je totalno zastarjela. Doduše, ne gubi na igrivosti i odličan je izbor za nekog tko ima slabije računalo! Zaključak? Igru smo svi dugo iščekivali, a kad se pojavila, previše smo je hvalili i učinili boljom nego što je bila, tj. opisali smo je onakvom kakvom smo je zamišljali. Nažalost, naše želje nisu bile sasvim uslišane. Nemojte krivo shvatiti, X-Com 3 je bila dobra igra, kruna tadašnje ponude, no dala je daleko manje nego se od nje očekivalo. Pogledajte novu ocjenu, nije li realnija nego prošlogodišnjih 95%?
(Tada, dok smo je još ocjenjivali, igrivosti smo dali dotad neviđenih 98/100%!!)



Povećanjem rezolucije uvelike se dobilo na detaljima u borbi.

X-COM 3: Apocalypse — *Strategija/management/RTS*

Proizvođač *Microprose* — **Izdavač** *Microprose*

- i oni love vas
- lovljenje izvanzemaljaca

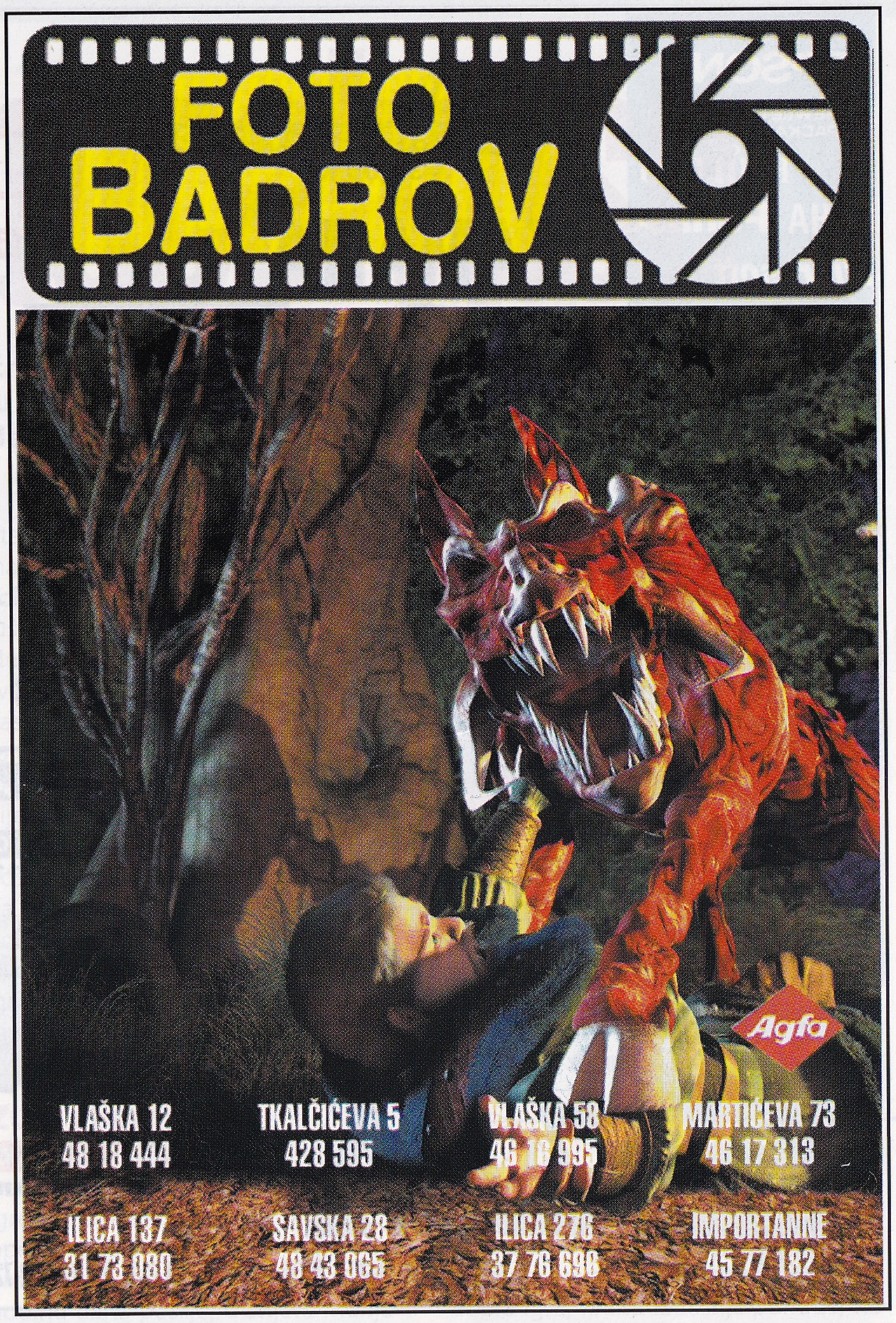
77 (95)

Odličan izbor za vlasnike slabijih konfiguracija.

Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

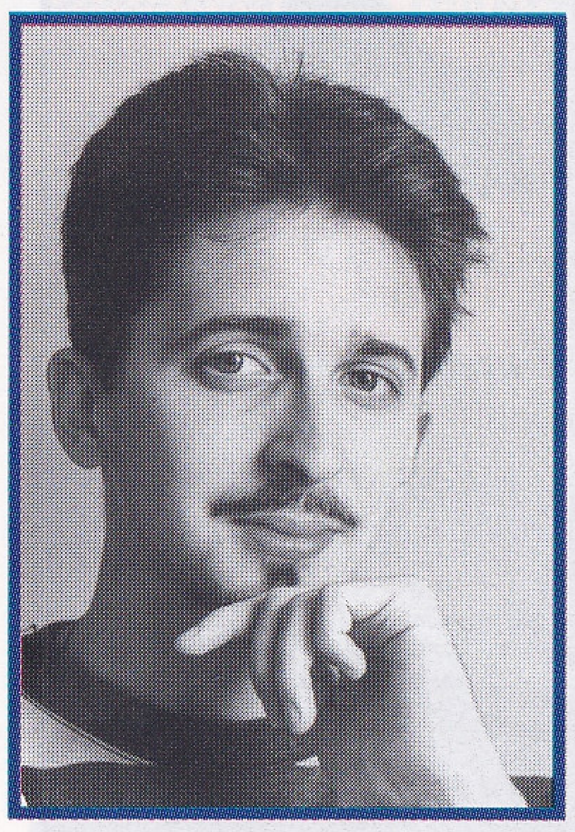

Lost d.o.o.
Bosiljevska 3, 10000 Zagreb
Tel/fax:01/327-163,340-509.340-533
e-mail: lost@lost.hr http://www.lost.hr
MPC: 628 kn
IRIS 3D
3Dfx Voodoo
MPC: 68 kn
F-12
Flight 2000
Genius
MPC: 153 kn
F-22
Monster 3D II
MPC: 1799 kn


FOTO BADROV
Agfa
VLAŠKA 12
48 18 444
TKALČIĆEVA 5
428 595
VLAŠKA 58
46 10 995
MARTIĆEVA 73
46 17 313
ILICA 137
31 73 080
SAVSKA 28
48 43 065
ILICA 276
37 76 698
IMPORTANNE
45 77 182


FILEX d.o.o.
Ovlašteni Apple prodavač
novo
u
FILEX-u
PC
konfiguracije
macintosh
prodaja
servis
programi
obuka
Voćarska 3
tel. 455 6146
fax. 463 5679
e-mail: filex@zg.tel.hr
http: www.filex.hr
G3


Isporuka ODMAH
Servis i jamstvo
OSIGURANI
InfoLAB
Nove NAJNIŽE
cijene u Hrvatskoj
Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 398-198, 398-298
http://www.iridis.com/infolab/
Krediti na
3, 6 i 12 rata
Pregrađujemo Vaše kompjutore u najsuvremenije pentiume, MMX ili pentium II sisteme po najnižim cijenama. Dograđujemo CD ROMove, soundblastere, modeme, RAM, HDD, VGA cards.
Naj jeftiniji
kvalitetniji
pouzdaniji
Krediti i leasing
Vrhunske kompjutorske konfiguracije i komponente:
Pentium166 Cyrix,16MB HD2.1GB,S3 2499kn
Pent.300M2 Cyrix,16MB HD2.1GB,S3 2869kn
P-II,Celeron 266MHz,Agp 2.1GB, 32MB 3299kn
P-II,Celeron 300MHz,Agp 2.1GB, 32MB 3549kn
Pent.II,300 32 MB, AGP HD2.1GB,S3 4589kn
Pent.II,400 64 MB, ATX HD4.3GB,BX 9299kn
PC Kasa sa pisačem i ladicom 5599kn
Monitor 14" LR, digital NI,1024x768 979kn
Monitor 15" LR , digital 1280 x1024 1249kn
Monitor 17" 1600X1280, NI, digital 2199kn
Monitor 15" ADI, LowR 1280 x1024 1429kn
CD Rom24x Atapi EIDE CAV &CLV 399kn
SBlasterPro card, stereo, Midi, Joyst. 119kn
Fax/Modem Voice 33.6K int., LAPM 289kn
Voodoo 3D FX, acc,4MB za igre 749kn
Sve konfiguracije su sastavljene od najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a sisteme sklapamo prema Vašim željama. Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.
Automatski kompjutorski WIN riječnici: Hrvatsko - engleski, njemački, talijanski i obratno.
Već od 417kn
Canon Color printeri: obojite Vaše snove!!!
Vrhunska tehnologija BoubleJet color tintnog ispisa na svim medijima......
MP-20, fax, printer, kopirka....4519kn
BJC-7000, A4, 7 tinti, Photo....2969kn
BJC-250, A4, 720x360dpi......1109kn
BJC-80, A4, portable, 1.4kg.....1899kn
BJC-4300,A4, 4str/min..........1509kn
BJC-620,A4, 720dpi, 4 tinte.....2309kn
BJC-4650,A3, 720x360dpi....2769kn
BJC-5500,A2, 720dpi..............5119kn
PROVJERENI, KVALITETNI, POUZDANI
Kompjutori i komponente
Profesionalni servis PCja: popravci, dogradnje, preinake, održavanje
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532
Sve cijene su sa PDV-om. Pridržavamo pravo izmjena usljed promjene tečaja.

PLAYSTATION



Vi baš volite PSX!

Mislim da sam ovaj naslov pokupio iz nekog starog teksta o nečem potpuno nevezanom s ovom temom, ali nije ni važno jer odgovara situaciji. Vaša pisma vezana uz PSX opise, PSX rubriku i općenito stvari povezane s igraćim konzolama sve češće stižu na našu adresu, iz čega zaključujemo da je broj naših čitatelja koji imaju PSX porastao, što nas odveć ne iznenađuje jer broj prodanih Playstationa u Hrvatskoj munjevito raste. Ipak, to nas stavlja pred tešku zadaću - opravdati vaše povjerenje . Koliko god pokušavali udovoljiti vašim željama i ispraviti ono što vam se ne sviđa, uvijek će biti novih prijedloga i želja, a mi ćemo uvijek pokušati pružiti vam najnovije i najtočnije informacije. Ovaj smo put još više mjesta posvetili Playstationu jer je tijekom ljeta stiglo dosta igara koje zaslužuju da ih se spomene. Neke će ipak morati ostati neopisane, ali - takav je život. Za iduće brojeve pripremamo neka iznenađenja za PSX-aše, no neka to ostane slatka tajna. Zasad, uživajte u ovih desetak stranica.

Do čitanja u novom broju, pozdravlja vas vaš Bero

HACKEROV PSX TOP 10

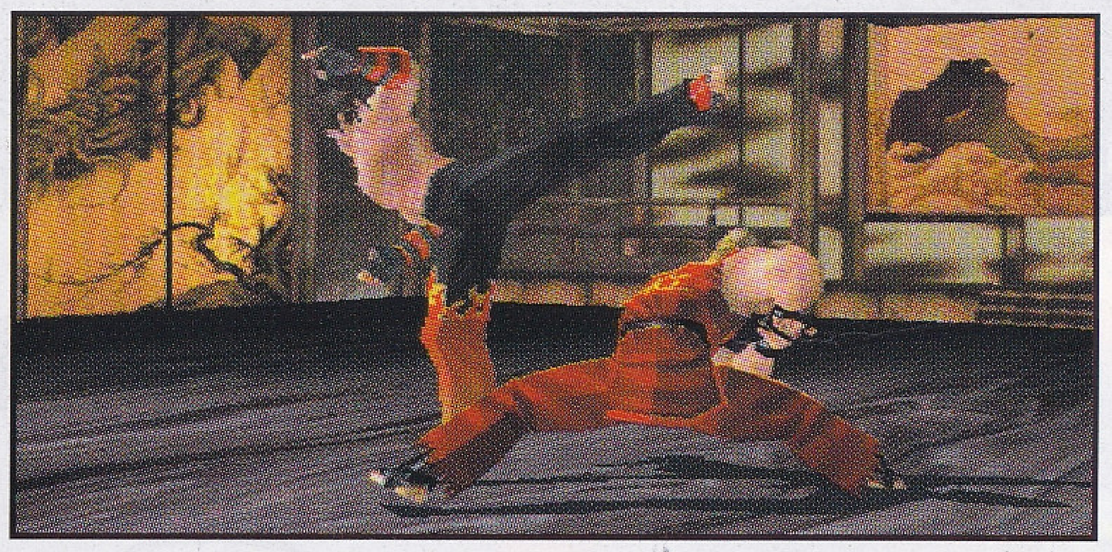
Dolaskom novih igara i završetkom nogometnog prvenstva malo je izmijenjen poredak na ljestvici najigranijih igara, koja sada izgleda ovako:

1. **Tekken 3** (NAMCO)
   Čekali smo ga dugo, ali ćemo ga, vjerojatno, još duže igrati.



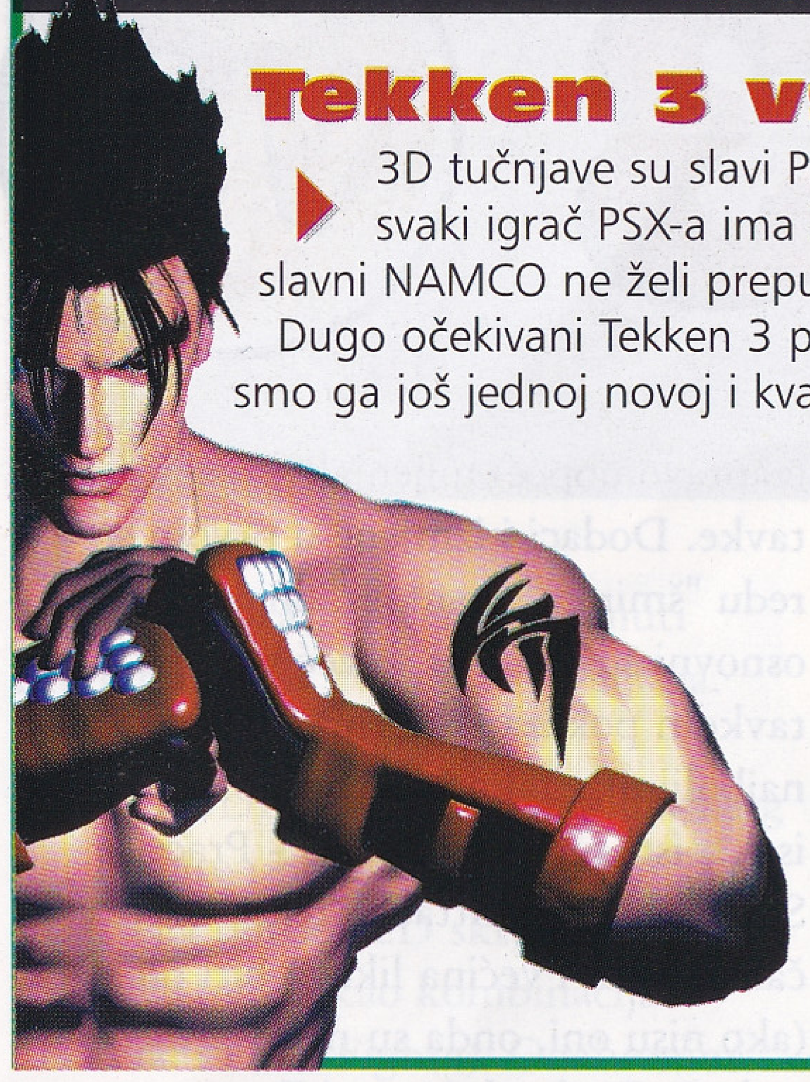
2. **Gran Tourismo** (SCEE)
   Najbolja simulacija vožnje još uvijek se čvrsto drži na vrhu.
3. **Forsaken** (Acclaim)
4. **Resident Evil 2** (Capcom)
5. **Warhammer: Darko Omen** (-)
6. **Armored Core** (-)
7. **Colin McRae Rally** (Codemaster)
8. **WC 98** (EA Sports)
9. **Dead or Alive** (TEMCO)
10. **Crime Killer** (Interplay)

SADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJ





IZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMO



Tekken 3 vs. Dead or Alive

3D tučnjave su slavi PSX-a dale prvi zamah, a zatim su bile pokretačka snaga razvoju tržišta i igrača. Tako je došlo do toga da svaki igrač PSX-a ima barem jedan primjerak neke od ovih "nasilnih" igara. Iako se stalno pojavljuju novi izazivači, poznati i slavni NAMCO ne želi prepustiti krunu kralja borilačkih igara bez borbe.

Dugo očekivani Tekken 3 posljednji je dio NAMCOVOG ultrapoznatog serijala te, dakako, i tehnički najdotjeraniji. Suprotstavili smo ga još jednoj novoj i kvalitetnoj tabačini- igri Dead or Alive, da vidimo kako se drži.









ERAZER LIGHT GUN

U prošlom smo broju pisali o nešto egzotičnijim dodacima za PSX, svjetlosnim pištoljima. Oni, dakako, spadaju u grupu proizvoda bez kojih se može, ali je život s njima ipak ljepši. Nabavite li Blazeov Erazer, vjerujte mi i vaš će se igrački život poboljšati. Ovaj je pištolj relativno nov na tržištu i spada u kategoriju tzv. third party proizvoda koji u pravilu objedinjuju najbolja svojstva službenih dodataka s još ponekom vlastitom zanimljivošću. Erazer u potpunosti odgovara ovom opisu. On je zamišljen kao univerzalni pištolj koji radi na svim pucačkim igrama, bilo da su predviđene za standardni pištolj, ili Namcov Guncon. Izbor moda je vrlo jednostavan, vrši se preko tipke na samom pištolju. Od dodatnih funkcija, Erazer ima dva autofire moda, jedan koji automatski puca i puni oružje i drugi koji je ograničen samo na automatsko punjenje. Osim toga, tu je i tipka za specijalna oružja te Erazerova specifična recoil funkcija. Recoil je zapravo lažni force feedback koji uzrokuje trešnju i povratni trzaj pištolja, ali nema nikakve veze s igrom nego je to ugrađeno u sami pištolj. Tako ga, osim za PSX, možete rabiti i u legendarnim ratnim igrama s klincima. Recoil je zgodan dodatak s kojim je pravi užitak igrati, ali je, nažalost, toliko glasan da ćete ga rabiti samo ako ste sami kod kuće. Prednost kombiniranja dvaju standarda je u povećanoj preciznosti pištolja. On se poput Guncona spaja preko video kabla, što omogućuje bolju komunikaciju između pištolja i TV zaslona, odnosno nevjerojatnu preciznost. Zbog toga je s njime pravi užitak igrati čak i ako niste vrstan strijelac.

Primjerice, moja se Željka nikad nije susrela s nečim sličnim i isprva je hladno gledala u ovo čudo tehnike no, ubrzo nakon što je počela igrati - pištolj je za mene postao prošlost. Od svih mogućih PSX-hirova, svjetlosni je pištolj najisplativiji. Pogotovo za ljubitelje pucačina koji se bez njega teško mogu uživjeti u svoju omiljenu igru. Cijena mu nije pretjerana, za svoje ćete novce stvarno dobiti nešto novo. Jedini mu je nedostatak to što ne radi s televizorima sa 100 Hz osvježavanjem ekrana. Relativno mali broj igara koje podržavaju pištolje nije neki problem jer ovaj tip igara ionako ima veliku trajnost. Napucavati bad guyse na ekranu nikada ne prestaje biti zabavno, a uz dodatak recoila, čak i kada vam to dosadi, uvijek možete uzeti pištolj i plašiti njime susjede.

HACK EXCLUSIVE 9/98



Dead or Alive

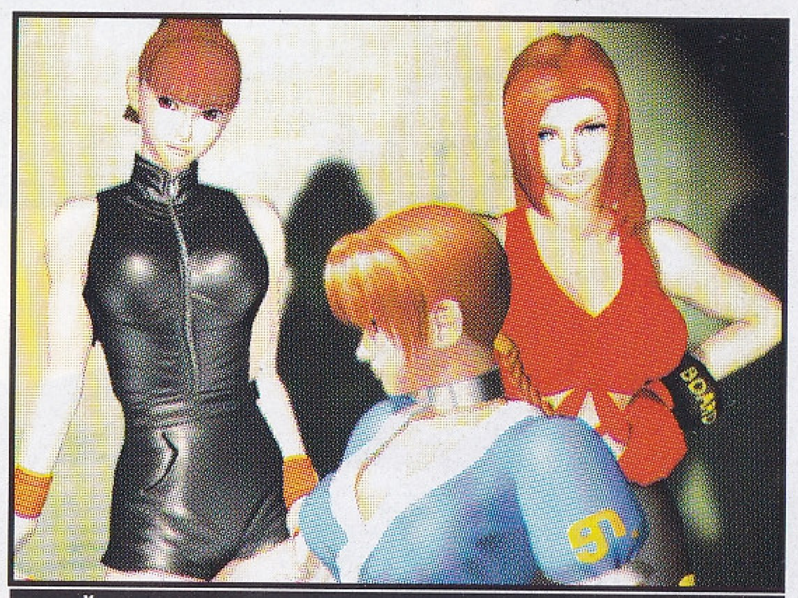
Obožavatelji Tekkena će vjerojatno njegovo uspoređivanje s gotovo nepoznatom igrom držati potpuno nepotrebnim, ali uvijek je dobro znati što radi konkurencija i ne spavati na staroj slavi. Kako je Dead or Alive jedna od rijetkih igara koje su se opasno približile Tekken seriji, suprostavismo ih u bespoštednoj borbi do kraja. O pobjedniku ovaj put ne odlučuje sreća ni slava nego kritičko oko našeg PSX stručnjaka Berislava Jozića.



Što nježniji spol? Kakav nježniji spol?



Jedan od dvaju specijalnih likova koje možete dobiti u DOA



Ženski dio ekipe na okupu. Ako ne volite anime grafiku, tko vam je kriv.

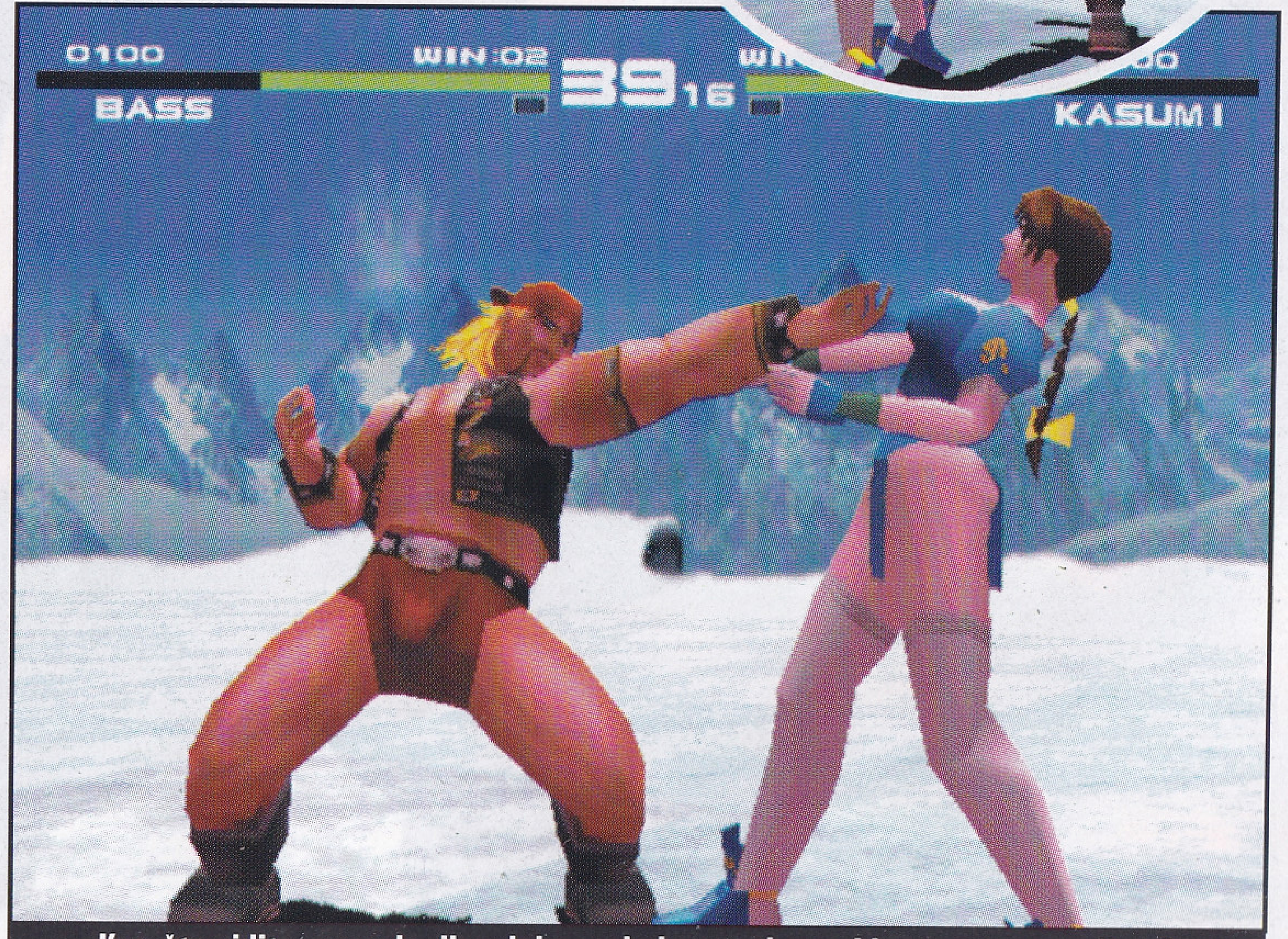


Likovi su uistinu dobro grafički dorađeni, pogledajte samo facu ovog frajera (ružan je, ali je dobro nacrtan).

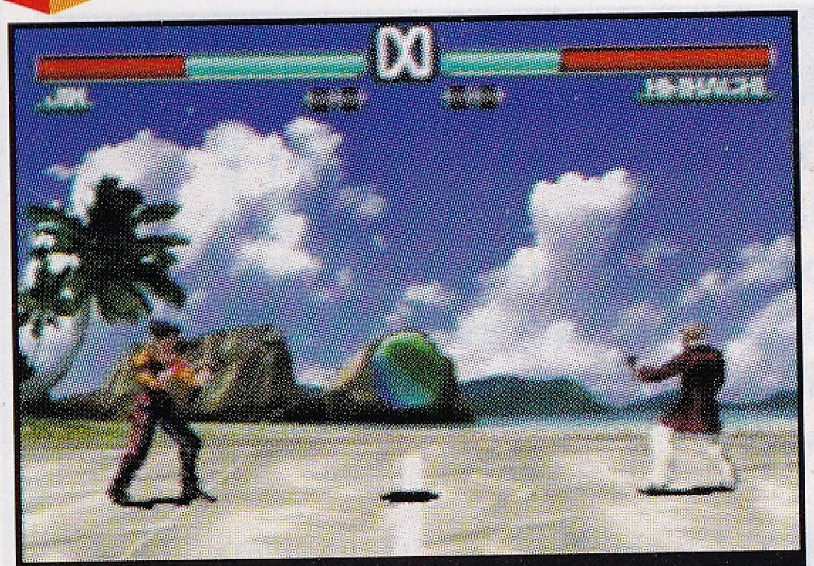
Glavni dodatak su već spomenuti MODE-ovi, pa evo nešto i o njima.

Force MODE odstupa od standardnog načina igre i predstavlja kombinaciju 3D arena borbe i 2D skrolirajuće tučnjave (nešto kao kombinacija Tekkena i Final Fighta). Odabranim likom morate se probiti kroz četiri nivoa prepuna slabih protivnika s ptičjim imenima (možda su autori ljubitelji ptica?), a na kraju svakog nivoa potući se one-on-one s nekim od preostalih likova. Vrijeme je ograničeno, što prilično otežava stvar, ali Force MODE ne bi trebao predstavljati problem iskusnijim igračima. Ball i Theatre MODE nisu dostupni na početku igre, ali su vrijedni uloženog truda. U Ball MODE-u igrate odbojku na plaži, ali loptu udarate i šakama i nogama, a kada vas pogodi, nanosi vam štetu (naravno, i vašem protivniku). Možete birati težinu lopte, o čemu ovisi i njena putanja, te način igre. Možda zvuči pomalo smiješno, ali nakon nekoliko partija vidjet ćete da je ovaj MODE vrlo zabavan. Theatre MODE, pak, omogućuje vam da pogledate završne animacije za svaki lik s kojim završite igru, tako da ne morate prelaziti sve borbe da biste impresionirali prijatelje krasnim FMV prizorima. Poseban dodatak je DISK opcija koja vam omogućuje da pogledate i završetke iz Tekkena 1 ili 2, ako ih još uvijek negdje čuvate. Dva nova lika su dinosaurić Gon (potpuno nepoznat europskim i američkim igračima, a zapravo lik iz jednog japanskog stripa) i dr. Boskonovitch. Gon je zabavan lik čiji su pokreti sve samo ne uobičajeni, dok je doktor potpuno onemoćao i većinu vremena provodi na leđima. Njegov stil borbe sastoji se od ustajanja, teturanja i udaraca nogama iz ležećeg stava - vrlo čudno, i pomalo tužno. Kako u ovakvim igrama brzo zaboravimo na popratnu glazbu, neću joj posvećivati mnogo prostora. Ukratko, glazbe je osrednja, zvukovi kvalitetni. Dosta o tome. A vizualni dojam? Posljedica konverzije s moćnijeg hardvera je malo smanjeni framrate, ali još uvijek malo brži nego onaj u 2. dijelu. Jedini pravi gubitak su pozadine, koje sada nisu 3D, nego 2D, ali ćete to primjetiti samo ako se dobro zagledate. Programeri su nešto morali žrtvovati pa mislim da su bili u pravu kad su se odlučili za pozadinske slike koje su ionako zanemarive u ovakvoj igri. Grafika boraca još je dorađenija nego prije, nema ni traga ružnim poligonima od kojih su likovi bili sastavljeni u

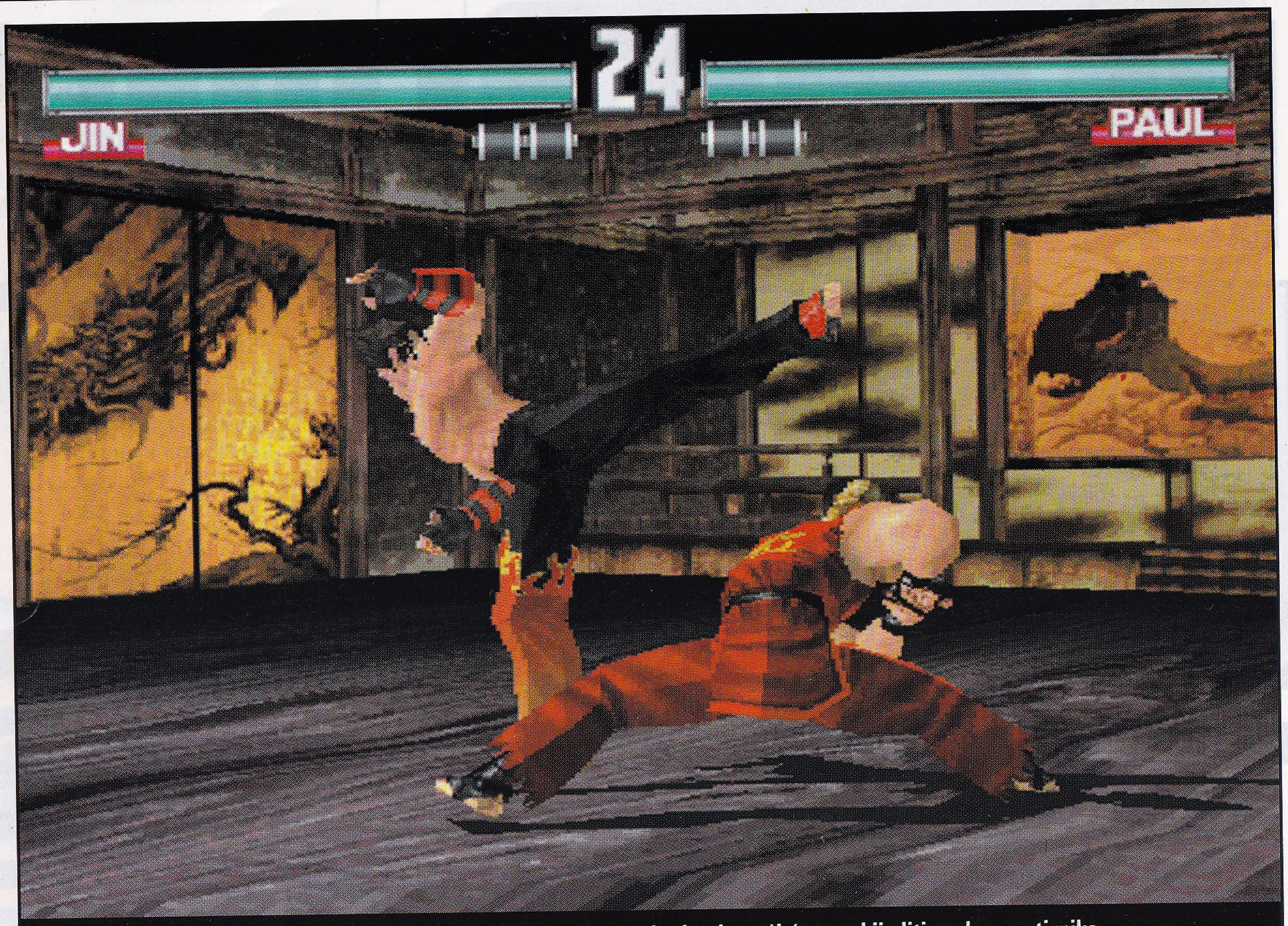




Kao što vidite, poprsja djevojaka su bujna pa tko ne bi posegnuo za njima?


Ball MODE je drugi skriveni MODE, i predstavlja zabavni odmor od stalne tabačine.



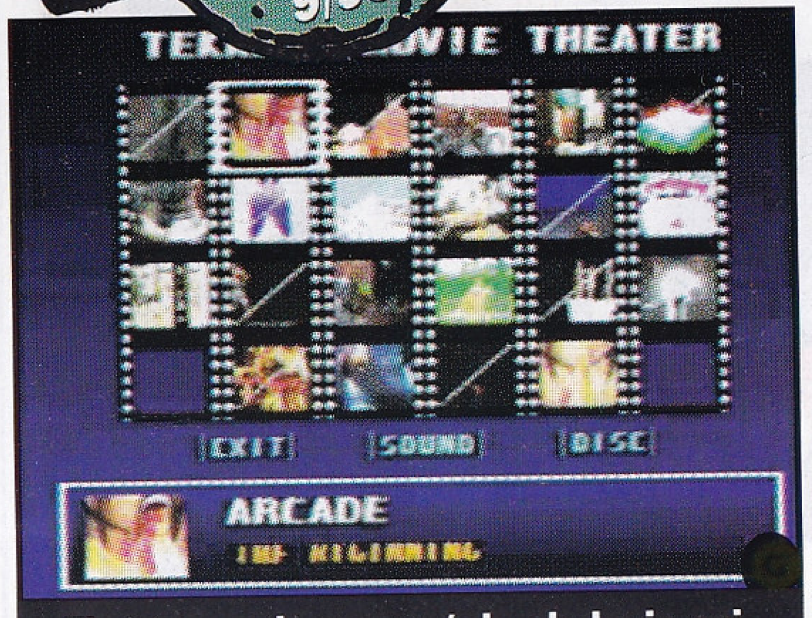

Kad jednom ovako dobro izvježbate pravodobno izmicati, moći ćete pobijediti svakog protivnika.


U Force MODE-u vrijeme je ograničeno, ali za svakog pobijeđenog neprijatelja dobit ćete nagradne sekunde.

TKO JE BOLJI?

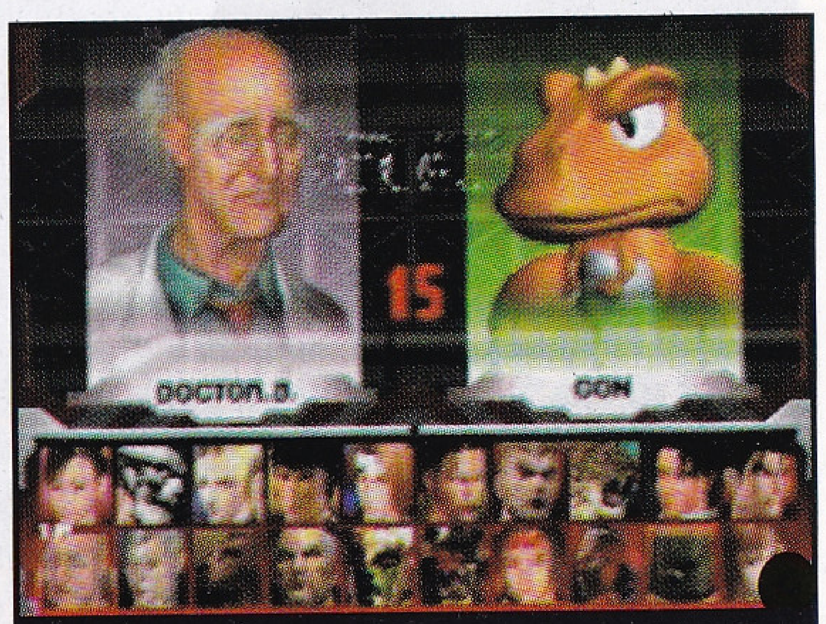
Tekken 3 VS.

HACK PREPORUKA mjeseca 9/98


Theatre mode omogućuje gledanje animiranih sekvenci iz svih nastavaka

Europska je inačica Tekkena 3 konačno u prodaji, sada i mi možemo uživati u igri koja je Japancima dostupna još od ožujka. Iščekivanje i nagađanja koja su prethodila samom izlasku dovela su igrače u nedoumicu - što ih čeka kad jednom otvore kutiju, ali čim su prodani prvi primjerci, sve je bilo jasno - Namco je opet napravio remek djelo. Sada se vjerojatno neki među vama pitaju o čemu ja to pričam, kakvi su strahovi posrijedi. Za njih, evo malo povijesti. Tekken serija započela je prvim dijelom (pa, naravno, samo Star Wars započinje četvrtim dijelom), i to nekoliko mjeseci nakon puštanja u prodaju prve PSX konzole. Kako je to bila tehnički najnaprednija igra na tržištu, postavila je temelje svim budućim borilačkim igrama. Radilo se o koverziji igre s igraćeg stroja System 11 čiji hardver po mogućnostima odgovara Playstationu. Igre su se razvijale i Tekken 2 koji je stigao više od godinu dana poslije, također konverzija sa System 11 automata, imao je mnogo bolju grafiku i opet je dokazao da Namco zna kako se rade borilačke igre. Tekken 3, kao i njegova mlađa braća, konverzija je igre s automata, sa System 12 stroja, čije mogućnosti Playstation ne može u potpunosti oponašati te je PSX inačica tehnički lošija nego original, što je nadoknađeno različitim dodacima kojih nema na automatu, a kako većina igrača neće ni imati prilike isprobati bolju inačicu - neće ni znati što gubi. Na kraju putovanja u prošlost treba reći da se osnova igre nije mnogo (zapravo uopće) mijenjala kroz nastavke. Dodaci i izmjene u prvom su redu "šminka" i nadogradnja na osnovni sustav koji se već s prvim nastavkom pokazao dobrim (što dobrim, najboljim!). Tako je način borbe ostao isti, a isti su i MODE-ovi - Practice, Survival, Time Attack, Team Battle, čak će vam i većina likova biti poznata (ako nisu oni, onda su njihova djeca ili rođaci). Dodatak je novi Force MODE, skriveni Ball i Theatre MODE-ovi, te dva specijalna lika koja dobivate na poseban način. Naravno, ima tu još likova koje treba zaraditi, ali su oni (kao što smo i navikli) zapravo osnovni likovi u drugačijim kostimima ili su nam poznati iz prijašnjih nastavaka. Naravno, raspolažu i novim udarcima, ali to smo i očekivali.


Specijalnih udaraca popraćenih svjetlosnim efektima ne manjka ni ovaj put


Dva specijalna lika kreću u akciju.

MALE TAJNE VELIKIH MAJSTORA DOA

Male tajne velikih majstora DOA
Tipkama za **desno, lijevo, gore i dolje** možete mijenjati kut kamere za vrijeme pobjedničke poze. Zumirate sa **R1/L1**
Dodatne kostime za likove dobijate kada pobijedite u Tournament načinu, ali sve opcije moraju biti na DEFAULT.
Kada dobijete sve kostime, odaberite onaj broj **14** (za muški lik) ili **5** (ženski lik) i završite igru na NORMAL nivou sa svim opcijama na DEFAULT i moći ćete igrati kao Raidou.
Ako CD sa igrom ubacite u svoje računalo, u direktoriju **Omake** naći ćete nekoliko sličica. Slike Raidoua i skupna slika djevojaka preuzete su odande.
Za omogućavanje specijalnih opcija potrebno je pobijediti na različite načine (barem 80% u Kumite, potući svih 10 likova u Survival, završiti Time attack is po 5 minuta...), ali kad bismo vam sve otkrili - bilo bi prelagano...

mova - borci se nekoliko minuta mlate, a nijedan zapravo ne primi udarac. Kombinacije su toliko brojne da uopće nećete žaliti za drugim tipkama za udarce (ali ćete sigurno žaliti za side-stepom). Uz ove pokrete, svaki lik ima i svoj poseban "taunt" (izazivanje) pokret, kojim možete provocirati neprijatelja i natjerati ga da vas napadne. Frustrirajući detalj ovdje a i u mnogim drugim tučnjavama je izbacivanje s borilišta. Kada vas, primjerice, u Battle Arena Toshindenu neprijatelj zbog nepažnje izbaci iz arene, odmah ćete izgubiti bitku pa makar imali i više energije. Ovdje postoji izvanjski dio arene - Danger Zone, u koji možete bez problema ući, ali nevolje nastaju ako vas ondje obore:



bit ćete itekako oštećeni, a neprijatelj će vas moći izudarati još na podu. No, možda se borbom izvućete iz loše situacije. Ovakvi primjeri pokazuju koliko su programeri išli u dubinu samo da bi omogućili ugodnije i manje frustrirajuće igranje. I uspjelo im je - Dead or Alive ističe se vrlo velikom igrivošću, što je važno u igri koja se, kao i sve tučnjave, ne može pohvaliti posebnom idejom ili pričom.

Postanak i ostanak

Možda nije naodmet spomenuti da je i DOA konverzija s automata, ali je ovdje riječ o inferiornijem stroju. Igra je prvo prebačena na Saturn, a zatim je napravljena umnogome poboljšana PSX inačica. Poboljšanja su uključivala ljepše likove, dodatak mnogih animacija te povećanje brzine. Doista, nikako ne mogu ocijeniti je li DOA brži od Tekkena 3 ili nije! Da je grafika prekrasna, to sam primijetio i to je posljedica uporabe visoke rezolucije, što je još uvijek rijetkost u većini PSX igara. No, ako igra želi biti svrstana u "igre treće generacije", svaki dio mora biti dotjeran do krajnjih hardverskih mogućnosti.

ŠTO ODABRATI?

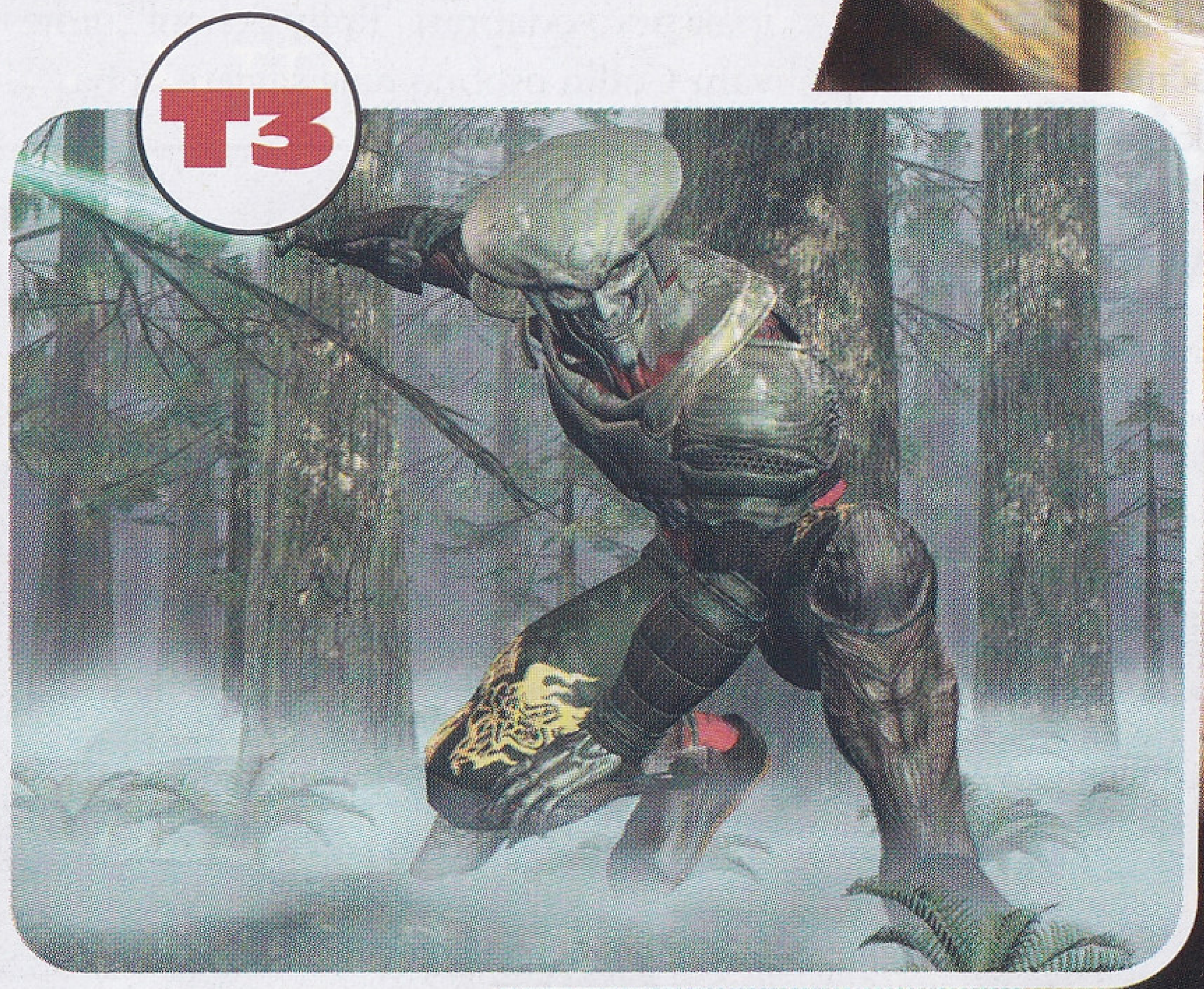
• Naravno, Tekken 3! Ali nemojte zaobići ni Dead or Alive jer pruža mnogo dobre zabave i lijepih prizora. Kad se naigrate Tekkena 3, pričekajte par dana i zaigrajte DOA - bit će vam pravo osvježenje. Kad vam i on dosadi, opet ćete se zaželjeti Tekkena 3 jer je on "ozbiljna" tučnjava, kvalitetno napravljena s namjerom da osvoji igrače i tržište. Dead or Alive, naprotiv, kao da je rađen s ciljem da zabavi, pa iako ne podilazi igračima, vraća im mnogo za uloženo vrijeme. Zajedno, ove dvije igre predstavljaju najviši doseg 3D tabačina te uopće ne mogu zamisliti kakva bi trebala biti igra koja bi ih nadmašila.



Dual Shocking



Obje igre podržavaju PSX-ov force feedback controller, koji prenosi udarce što ih vaš lik prima ravno na vašu ruku. Posebno je (ne)ugodan osjećaj kada protivnik na vama izvede neko bacanje, ili vas u DOA-u sruši u Danger Zone. Tada se controller tresa kao pomahnitao.



Dead or Alive

3D borba

Proizvođač *TEMCO* **Izdavač** *Sony*

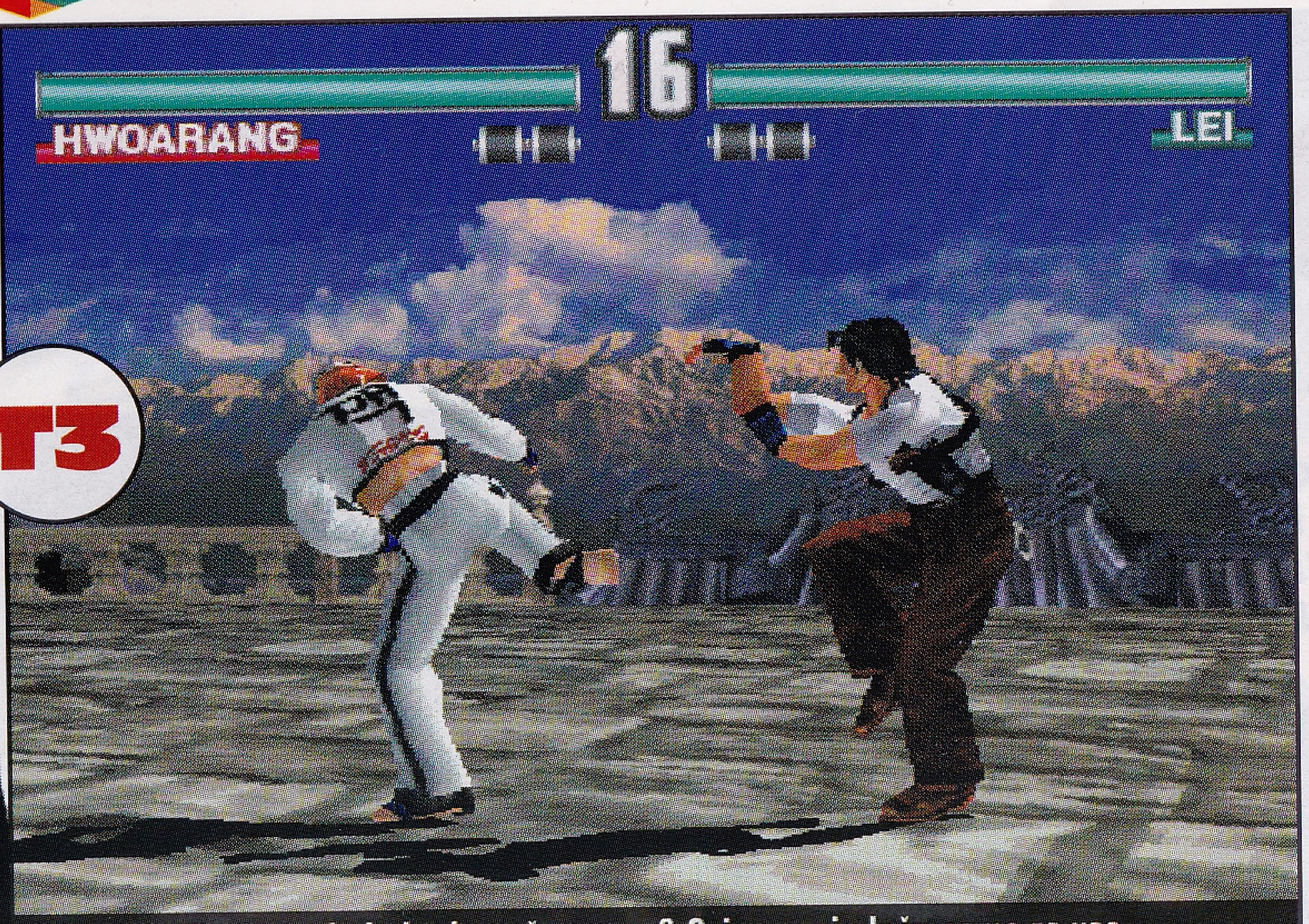
- Nedostatak izmicanja u stranu
- Teško dostupne specijalne opcije

89

- Prekrasnu grafiku, osobito likova
- Hold udarce i Danger zone

Vrlo zabavna tučnjava kojoj nedostaje side-step, no kvaliteta je očigledna.

Platforme
- [x] PC
- [x] PSX
- [ ] Amiga



Tko kaže da je borba ružna stvar? Ovi momci plešu samo za vas.

T3



prvom dijelu. Kao što smo već i navikli, u igru nas uvodi prekrasna intro sekvenca koja je, kao i animacije kada završite igru sa svakim pojedinim likom, kvalitetnija nego ijedna koju smo dosad vidjeli na PSX-u. Cjelokupni izgled je toliko dorađen da sam se zapitao može li uopće Playstation bolje, ili ćemo ljepšu tučnjavu vidjeti tek na PSX-u 2?

Presuda

Tekken 3 je ono što smo očekivali - kvalitetniji nego njegovi prethodnici, a donosi i dodatke koji će igranje učiniti zanimljivijim. Osim prekrasnog vizualnog dojma, i to su razlozi zbog kojih je dobio tako visoku ocjenu. Tučnjava je tučnjava, i Namcovi su programeri dobro shvatili da se bez inovacija i unošenja raznolikosti Tekken 3 neće moći održati na staroj slavi.

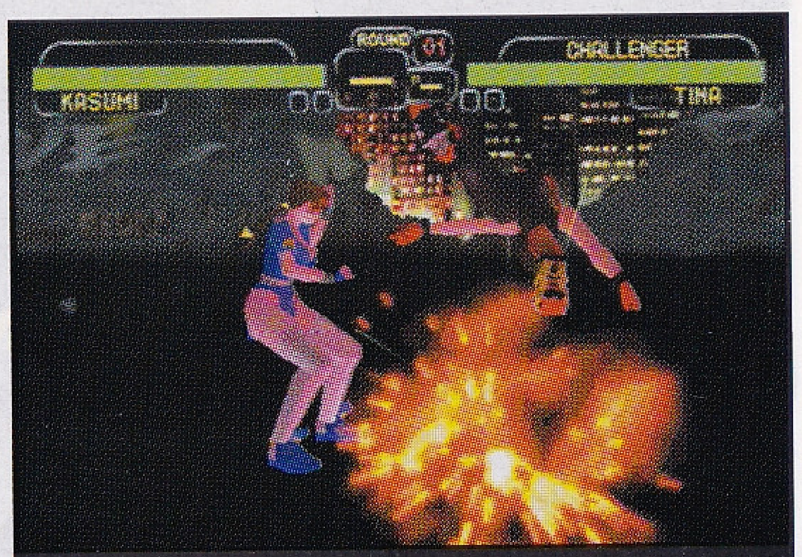
Dead or Alive

Dead or Alive je igra koja nije ni pokušala biti bolja od Tekkena 3, no zato se pojavila malo prije na tržištu - da joj Tekkenmanija ne pokupi sve kupce. Da je kojima slučajem izašla još prije, sigurno bi dobila mnogo veći publicitet. Dead or Alive gubi samo u usporedbi s Tekkenom 3, u usporedbi s ostalim tabačina je izvrstan. Što je to u igri Dead or Alive tako dobro? U prvom redu grafika, koja staje gotovo uz rame Tekkenu 3, a background slike ga čak i nadmašuju. Likovi su toliko glatki da nigdje nećete vidjeti rubove poligona, nego samo prirodne obline ljudskog tijela. Kad smo već kod oblina, najbolje je odmah riješiti najveću kontroverzu ove igre - seksizam. Naime, ženski likovi odlikuju se VRLO pozamašnim poprsjima koja podrhtavaju u borbi. Ovo podrhtavanje (BREST BOUNCE) moguće je i isključiti, jer izaziva užasne provale smjeha kod starijih igrača i čudne primisli kod onih mladih, a najzanimljivije je da se grudi djevojaka nastavljaju tresti još nekoliko trenutaka nakon što se djevojka nađe na podu. Osim toga, ženski likovi su, kako je uobičajeno, obučeni u vrlo minijaturne kostime, a kako je grafika vrlo dobra, sve pomalo sliči na japanske "Manga" crtane filmove. Sad kad smo to riješili, idemo dalje.

Dakle, DOA je obična 3D tučnjava. Pa ne, nije čak ni potpuni 3D jer nema side-stepa, mada se borci mogu pomalo pomicati u stranu (ali nedovoljno da bi izbjegli udarac). Ima specijalne modeove? Pa ima, ali nisu ništa posebno (samo posebna podešavanja konfiguracije), i do njih je užasno teško doći. Pa što ima? Ima programere koji su imali oko za ženski spol, ali i za detalje. Krenimo redom. Znate li za onaj osjećaj kada ste sigurni da igrate bolje od protivnika, ali on stalno sumanuto stišće gumbe i pobjeđuje vas "bez veze"? E, tu toga nema. DOA ima sustav kontrole preuzet iz Virtua Fightera, što uključuje samo tipke za udarac rukom, udarac nogom i zahvat. Kombinacijom tipki za udarce izvode se specijalni udarci, ali zahvat (HOLD) je ono pravo! Koristeći ovaj pokret (i kombinaciju udaraca), možete svaki neprijateljski napad pretvoriti u svoj posebni udarac - osobito ako se borite s nekim tko "nema pojma". Kad se pak u ringu nađu dva iskusna borca, međusobno hvatanje i blokiranje može se pretvoriti u prizor iz Bruce Leeovih fil-

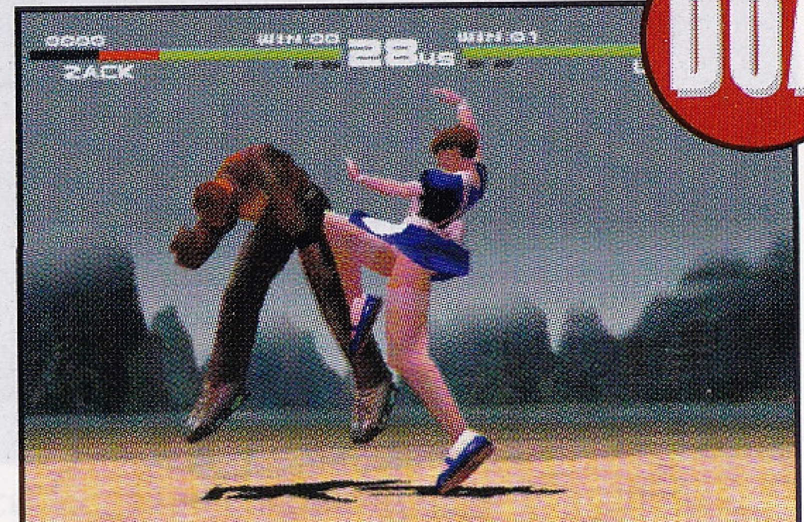
MALE TAJNE VELIKIH MAJSTORA TEKKENA

Neke je skrivene opcije vrlo lako pronaći, ali neke će vam možda zadati muke. Evo male pomoći:
Theatre i **Ball** MODE ćete dobiti ako završite Arcade mode sa svim početnim likovima.
Gona dobivate ako ga pobijedite u Ball MODE-u.
Dr. Boskonovitcha dobivate ako četiri puta završite Force MODE.
Svaki puta kada završite Arcade mode, bit ćete nagrađeni novim likom.
Posebne odore moguće je dobiti ako lik odaberete pritiskom na start, ali je ponekad potrebno igru završiti mnogo puta da bi ova opcija postala dostupna (kao Gun Jack 10 puta, kao Anna 25 puta, a Jin i Xiaoyu - čak 50 puta!)
Ako završite igru s 10 osnovnih likova, bit ćete nagrađeni posebnom animacijom. Ako završite sa svim likovima (uključujući tahne likove), tu je još jedna animacija.



Ovo je posljedica pada u Danger Zone.

DOA



Djevojčica u seksi čarapama zapravo je vrlo opasan borac.

Tekken 3

3D borba

Proizvođač *NAMCO* — **Izdavač** *NAMCO*

- Prelagano dobivanje novih likova

94

- Super grafiku i animacije
- Dodatne MODE-ove igranja

I treći put Namco je uspio, ali formula stalnog poboljšavanja tehničke strane sada je potpuno istrošena.

Platforme
☐ PC
☑ PSX
☐ Amiga

Colin McRae Rally

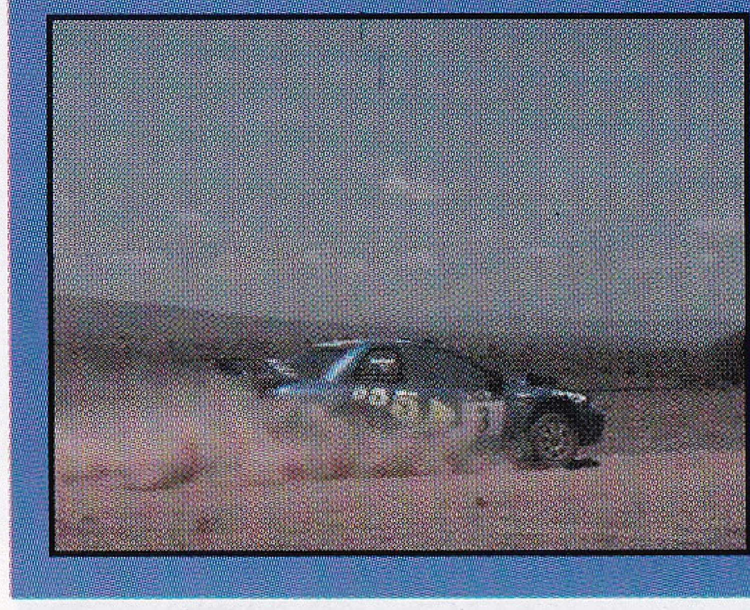
Codemsters su odlučili ne podilaziti tržištu te su nam ponudili pravu realnost rally utrke. Ispostavilo se da je ovakav pristup većina igrača jedva dočekala, i Colin McRae Rally brzo se našao na top ljestvicama svih vodećih časopisa



Colin u akciji u svojem autiću na stazama po kojima i vi imate priliku voziti u ovoj igri.









Replay funkcija omogućuje dodatno uživanje u vratolomijama koje propuštate dok su vam oči prikovane za stazu. Na manjoj slici je prizor iz noćne vožnje, uvijek zahvalne teme koja na najbolji način reklamira grafičke efekte osvjetljenja koje PSX tako dobro izvodi.

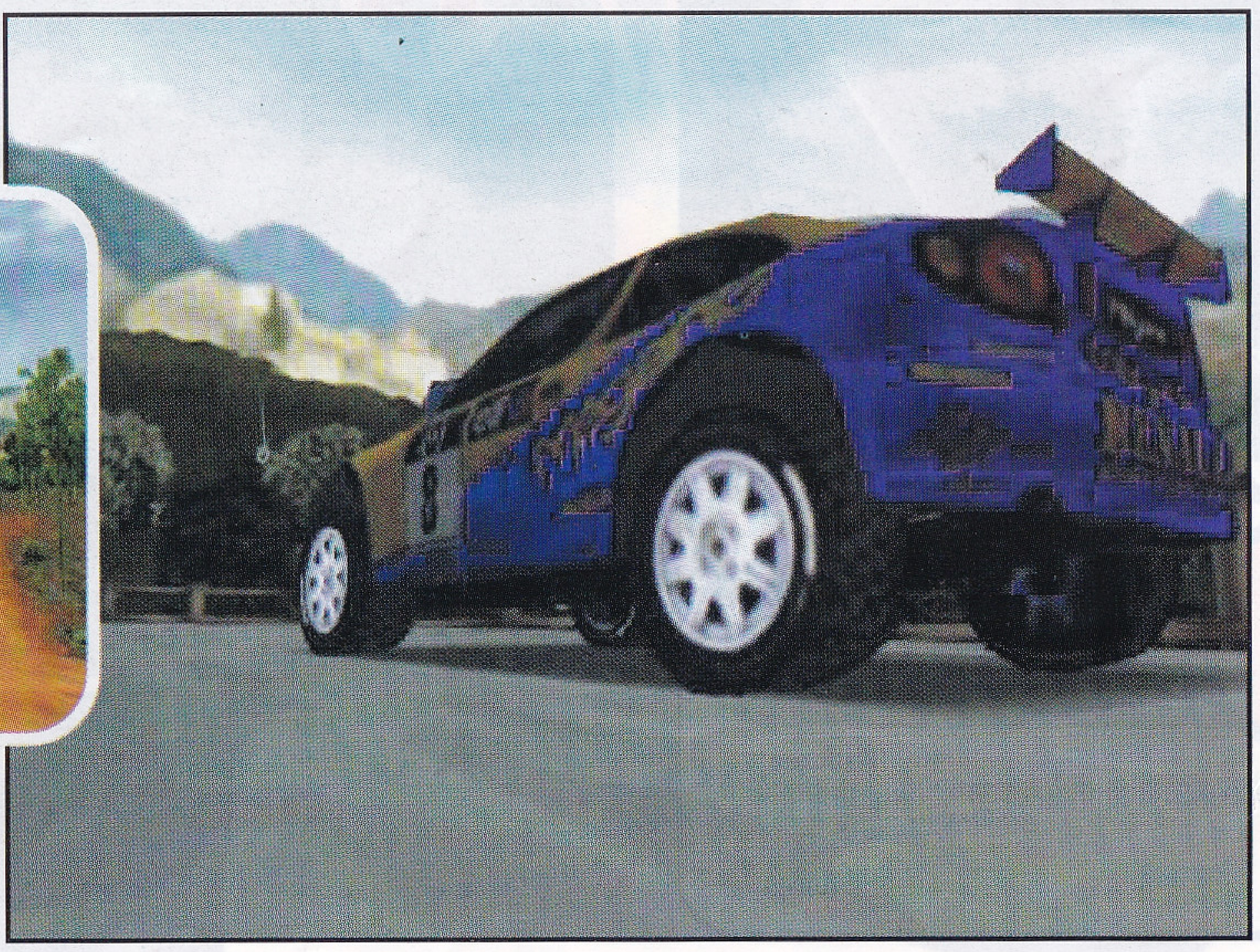
Već na prvi pogled uočljive su sličnosti s postojećim igrama: engine je preuzet iz Touring Car Challengea, a cijela igra pomalo sliči V-Rallyju u visokoj rezoluciji. Čitava je grafika na višoj razini nego li kod navedenih igara te se može uspoređivati s poznatim Gran Tourismom, uzori se odmah vide. Pa gdje je tu nešto novo? Polako, vrijednosti ove igre se vide tek kada uhvatite kontroler u ruke i krenete. Naime, programeri su željeli (i uspjeli) unijeti u igru sve posebnosti rally vožnje, gdje nikako ne možete voziti svoj automobil kao da vozite formulu. Proklizavanja i okretanja ručnom kočnicom ovdje su nezaobilazan dio utrke, a auto provodi jednako vremena klizući postranično koliko i jureći prema naprijed. Takav osjećaj vožnje je iznimno teško dočarati, ali Codemsters je ipak uspio. Dokaz tomu je i činjenica da najbolje rezultate u ovoj igri postižu najbolji vozači, a ne najbolji igrači utrka (barem u mojem društvu).

Playing the game

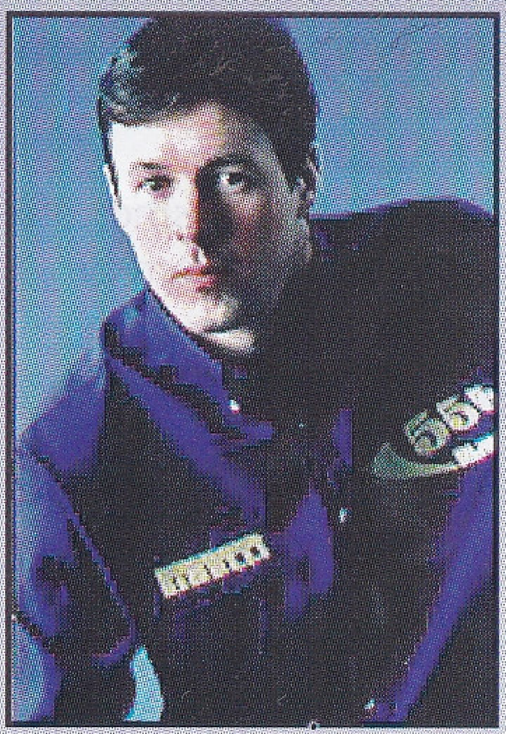
Naravno, od nekih stvari se ne odstupa ma koliko igra bila realna pa na početku igre nećete uočiti velike razlike. Različiti načini vožnje nude borbu protiv vremena, utrku udvoje ili natjecanje na prvenstvu. Oni oprezniji će ipak prvo odabrati "Rally School", gdje vam Collin osobno daje savjete, a na video snimkama ćete vidjeti primjere onoga o čemu govori. Naučeno možete odmah i provjeriti tijekom tri testa, te potom čuti kako je Colin ocijenio vaš uspjeh. Iako ova škola neodoljivo podsjeća na Gran Tourismo, jedna je pojedinost značajna - uspjeh na testovima nije povezan s ostatkom igre (oni koji su igrali GT znaju koliko je to važno). Vožnja nije ništa posebno, tek na natjecanju se vidi tko što zna. Staze vode kroz maglovite i blatnjave predjele Engleske i smrznute Švedske gdje će se vaš auto sklizati na sve strane. Tu je važan pravilan izbor opreme prije utrke - odgovarajuće gume ili prijenos mogu značiti razliku od nekoliko sekundi. Naravno, da bi sve bilo realno, auti se oštećuju tijekom vožnje, a oštećenja se prenose iz utrke u utrku. Popravak je moguć, ali su sve radnje na autu ograničene vremenom pa ćete često biti u nedoumici - popraviti svjetla ili prijenos, ili možda staviti gume prilagođenije terenu? Nije mi se jednom dogodilo da zbog nedostatka vremena na noćnu utrku dođem s razbijenim farovima i razbijem ostatak automobila pokušavajući voziti u mraku. O automobilima koji su vam na raspolaganju moglo bi se pričati dosta, ali reći ću samo da ih je 8 osnovnih i 4 nagradna - sve poznate marke: ford, mitsubishi, toyota..., a moguće je voziti i Colinovog ljubimca - plavu subaru impreza 555. Svi su auti napravljeni laserskim modeliranjem od 450 poligona, i izgledaju iznimno realno. Još realniji izgled imaju poslije utrke - s razbijenim svjetlima, ulubljenim branicima i izgrebanim bokovima te stražnjim dijelom prekrivenim prašinom ili blatom (ovisno o terenu i vremenskim prilikama). Automobili se razlikuju po svojstvima kao i u stvarnom životu. Neki imaju pogon na 4 kotača a neki



Uočavate li kako je karoserija vašeg automobila sve blatljivija i blatnjavija kad vozite po blatu - to su detalji koje nećete tako često vidjeti u PC igrama.



Lice s naslovnice



Colin McRae, porijeklom Škot, proglašen je najboljim britanskim vozačem desetljeća kada je 1995. godine osvojio svjetsko rally prvenstvo. Učinio je to s navršenih 27 godina i tako postao najmlađi svjetski prvak. Iako uspjeh odonda nije uspio ponoviti, redovito pobjeđuje na različitim utrkama s željom da ponovno bude najbolji na svijetu.

na 2, i ne moram vam reći koji će češće izletati sa staze, ni koji su brži. Utjecaj automobila na vožnju je velik, ali takav je i utjecaj staze. Razlike u podlozi se jasno primjećuju, bilo da je riječ o ledu, blatu ili pijesku. Cijela igra ima 8 terena podijeljenih u 8 zona, što je ukupno 64, a uz to postoji i Super Special stage - posebna staza na kojoj vozite protiv drugog vozila, ali treba završiti ostale načine da biste došli do nje.

Pa gdje su svi?

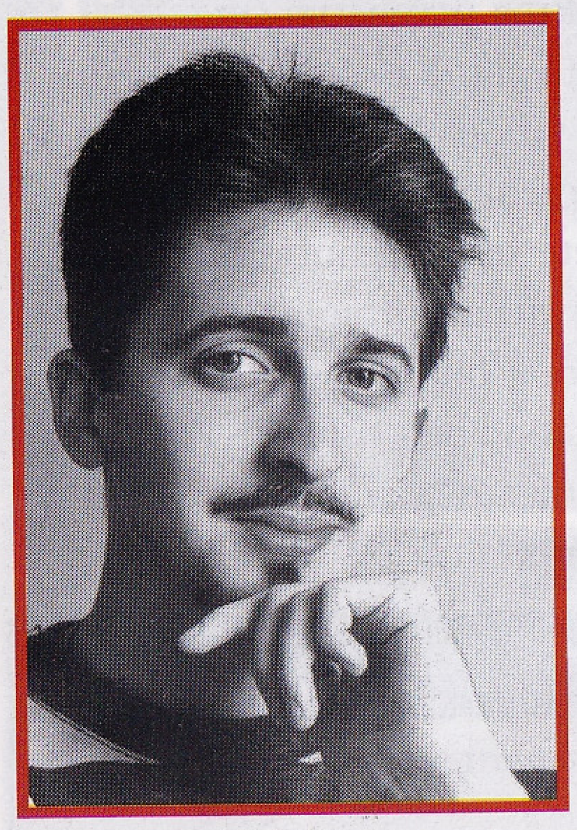
Sada dolazimo do jednog od glavnih iznenađenja u igri - gotovo sve utrke vozite sami! Ne čudite se, tako je i u pravom rallyju, jer vam glavni protivnici nisu ostali vozači, nego staze, koje treba prijeći što prije. Dobro, ipak niste sami, kraj vas je vaš suvozač koji vas glasom Nicky Grista (Colinovog stvarnog suvozača) upozorava na zavoje i komentira vašu vožnju. Ako vam se baš ne da igrati samom, tu je i 2 player mode gdje se ekran dijeli na pola i vi se natječete s prijateljem. Ako igrate ovako, ne zaboravite: rally staze nisu predviđene za preticanje! U PC inačici moguće je igrati i s 8 igrača preko LAN-a, no mi to nismo iskušali. Mislim da bi sve završilo hrpetinom automobila u prvoj većoj lokvi. Već sam napomenuo da je dizajn automobila bez zamjerki i da je igra u visokoj rezoluciji (za PC-aše: na PSX-u to znači mnogo). I okoliš je lijepo nacrtan, a ponovljene snimke su jednako kvalitetne onima u Gran Tourismu. Pet pogleda na vaš automobil (od kojih je najzanimljiviji "head cam" - simulacija pogleda vozača) nudi dobar pregled okoliša, ali nemojte previše uživati u vidiku, zakucat ćete se u prvo drvo. Takvi i slični sudari zvukovno su vjerno dočarani, a prilično su realni i zvukovi proklizavanja, paljenja i ubrzavnja motora, a svi se mijenjaju promjenom automobila i okoliša. Tehnička dorađenost ove igre stavlja je rame uz rame GT-u i NFS3-u, dosad najboljim vožnjama za PSX. Kao i GT, i Colin McRae Rally podržava Dual Shock controller i njime izvrsno dočarava probleme kontroliranja automobila na teškom terenu. Ako već nemate Dual Shock, nabavite barem analogni kontroler jer je upravljanje digitalnim mnogo nepreciznije i teže. Realnost Colin McRae Rallyja ne znači da je igra preteška, kroz prvenstvo ćete napredovati samo ako budete među prvih šest vozača, a vaše će znanje rasti s vremenom i iskustvom. Uskoro ćete se naviknuti da vozite sami, i uživati u borbi vašeg stroja i nemilosrdnog okoliša. Zbog ovog osjećaja, kao i zbog mnogih drugi kvaliteta, ovo je igra koju vrijedi odigrati.

Zanošenje u zavojima je toliko odlično simulirano da ćete se uhvatiti kako naginjete glavu i grčevito povlačite joypad u stranu. Igrate li na DualShock kontroleru, tko zna kako će završiti vaši bližnji kad se previše uživite...



Colin McRae Rally	*Simulacija vožnje*
Proizvođač *Codemaster*	**Izdavač** *Codemaster*
• Nedostatak drugih auta je prerealan	• Realno ponašanje auta na stazi • Dobro modelirane automobile • Pridavanje pozornosti detaljima
Ocjena: 87	
Dobra rally vožnja iznimno realnog ugođaja.	**Platforme** ☑ PC ☑ PSX ☐ Amiga

AMIGA



Show must go on...

Nažalost! Jer tako je lijepo bilo odmarati se na plaži, a tako je zamorno surfati po webu. Bez jadikovanja, nastavljamo u istom tonu kao i prošli mjesec (ili je to bilo prije dva... tko bi se sjetio). Iako je ljeto obično vrijeme ljenčarenja i odmora, ipak smo prikupili nekoliko zanimljivih opisa, a najave novih igara ostavit ćemo za sljedeći broj, kada živne tržište igara. Neka vas ne zbuni što ovaj put nema uputa za uporabu HackCD-a: nije to zato što Amiga nije zastupljena na CD-u, nego nam je prostor dragocjen pa nema razloga da stalno ponavljamo iste upute. Amiga sadržaj CD-a potražite u okviru. Ostalo je sve tu, uključujući i rezultate Quake nagradne igre, te koristim prigodu da čestitam dobitnicima (s ljubomorom, jer ja nisam dobio besplatni primjerak). Dečki, ako nemate ubrzivačku karticu, sad je trenutak da je nabavite! Ako ste jedan od zagriženih Amigaša i u Hackeru samo čitate Amiga stranice, ovaj puta pogledajte i PC-opise jer upravo izašlu pucačinu Ultra Violent Worlds možete zaigrati i u Amiga verziju, te smo uz opis dodali i nekoliko riječi o izgledu ove igre na "prijateljici". Toliko za ovaj put, do čitanja...

Bero

SADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJSADRŽAJ

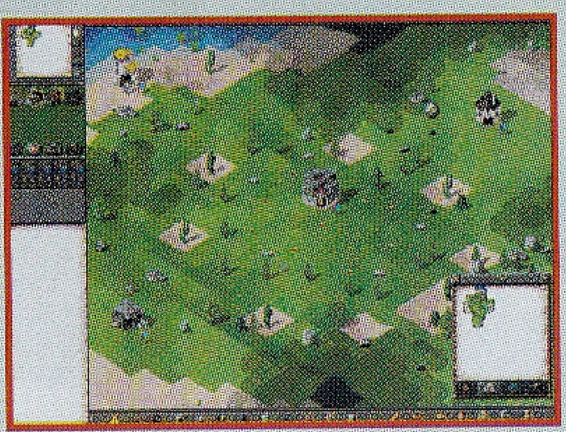
Što ima na ovom CD-u?

Datoteka	Opis
•FHCheat.lha	Varanje za Flying High
•FounCroa.lha	Hrvatska lokalizacija za Foundation
•FounHint.lha	Kratka pomoć za Foundation
•FounMan.lha	Dodatne upute za Foundation
•FounU15b.lha	Update 15b za Foundation
•Kargon.lha	Igrivi demo FRP-a
•MakingWD.lha	AVI animacija o izradi Wasted Dreamsa
•PPaint71.lha	Demo najboljeg 2D programa za crtanje
•VK2_demo.lha	Igrivi demo Virtual Kartinga 2
•WDDemo.lha	Wasted Dreams igrivi demo
•UVWDemo.lha	Igrivi demo Ultra Violent Worlds - Amiga verzija

HACKEROV AMIGA TOP 10

Top ljestvica najpopularnijih igara nije se mnogo promijenila, samo je redoslijed izmijenjen.

1. Foundation (Sadeness Soft.)
Izvrsna RTS koju smo, greškom u slaganju, u prošlom broju proglasili RPG-om.



2. Genetic Species (Vulcan)
Čekajući GS World Creatora, mnogi igrači igraju ovu izvrsnu igru i po drugi put ne bi li pronašli sva skrivena oružja i prostorije.



3. Civilization AGA (Microprose)
4. Sixth Sense Investigations (Islona)
5. SWOS World Cup 98 (Sensible Software)
6. Amiga Quake (ClickBOOM)
7. Shadow Of Third Moon (Red When Excited)
8. Myst (ClickBOOM)
9. Worms DC (Team 17)
10. Blitz Bombers (Red When Excited)

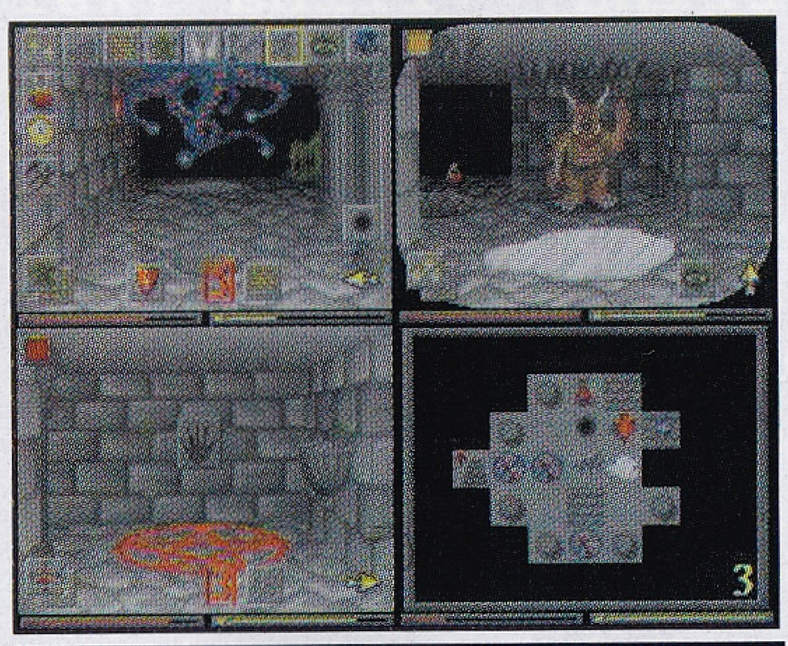
IZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMOIZDVAJAMO

Kargon

Iako je ova igra malo starija, nismo je željeli potpuno zaobići u Hackeru jer to nije zaslužila. Kargon je jedna od onih igara koje donose nešto uistinu novo, stoga će svaka slična koja dođe poslije nje biti uspoređivana s njom.



Kargon je borba između 4 čarobnjaka zatvorena u labirint prepun čudovišta, zamki i magija. Naravno, čarobnjaci ne bi bili to što jesu da ne vladaju čarolijama i ne služe njima kao glavnim oružjem u borbi za titulu najboljeg vitlaoca magije na svijetu. Pogled na akciju je u stilu legendarnog Dungeon Mastera (3D pogled iz prvog lica), ali je ekran podijeljen na 4 dijela (kao Hired Guns), svaki za jednog igrača. Da, Kargon može igrati četvero igrača odjednom i to je njegova najbolja strana. Vi i još trojica čarobnjaka ulazite u labirint iz kojeg morate izaći kao pobjednik služeći se samo svojim umom i čarolijama koje su vam na raspolaganju. Ne, nisu to samo čarolije u stilu vatrenih kugli, munja i sličnih razornih moći, nego je većina njih nenapadačkog tipa, njima se morate služiti lukavo da biste neprijatelje namamili u zamku ili ga učinili bespomoćnim u napadima. Čudovišta koja se kreću po labirintu mogu vam (nesvjesno) postati saveznici ako svoje protivnike namamite do njih, a rupe u podu, led i slične opasnosti itekako ometaju koncentraciju suparnika dok ga zasipate ubojitom magijom. Naravno, morate paziti da neprijatelji nešto slično ne učine vama. Igranje protiv kompjutora ima svojih draži, ali ništa ne može nadmašiti borbu protiv drugog iskusnog igrača - to je pravi izazov. Prije nego se Kargon pojavio, glavne igre za igranje u društvu bile su Master Blaster, Blitz Bombers ili nezaobilazni SWOS, ali Kargon ih je sve potukao. Jednostavnost kontrola i veliki izbor čarolija koje dopuštaju izgradnju vlastitog stila borbe oduševit će svakoga imalo sklonog FRP igrama, a mnoštvo nezavisnih neprijatelja i raznolikih zamki neće čak ni iskusnim igračima dati da se opuste i udu u rutinu. Ako i niste zagriženi ljubitelj mača i (naročito) magije, i ako su vam slične igre prije bile odbojne, zaigrajte s prijateljima Kargon kao običnu multiplayer zabavu, možda poželite otisnuti se još dublje u svjet fantasy igara.



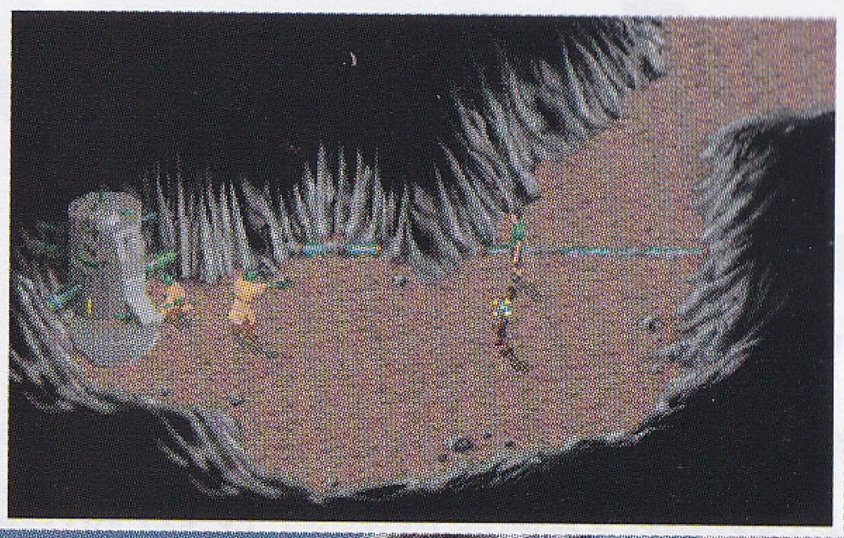
Kargon *Akcijski FRP*

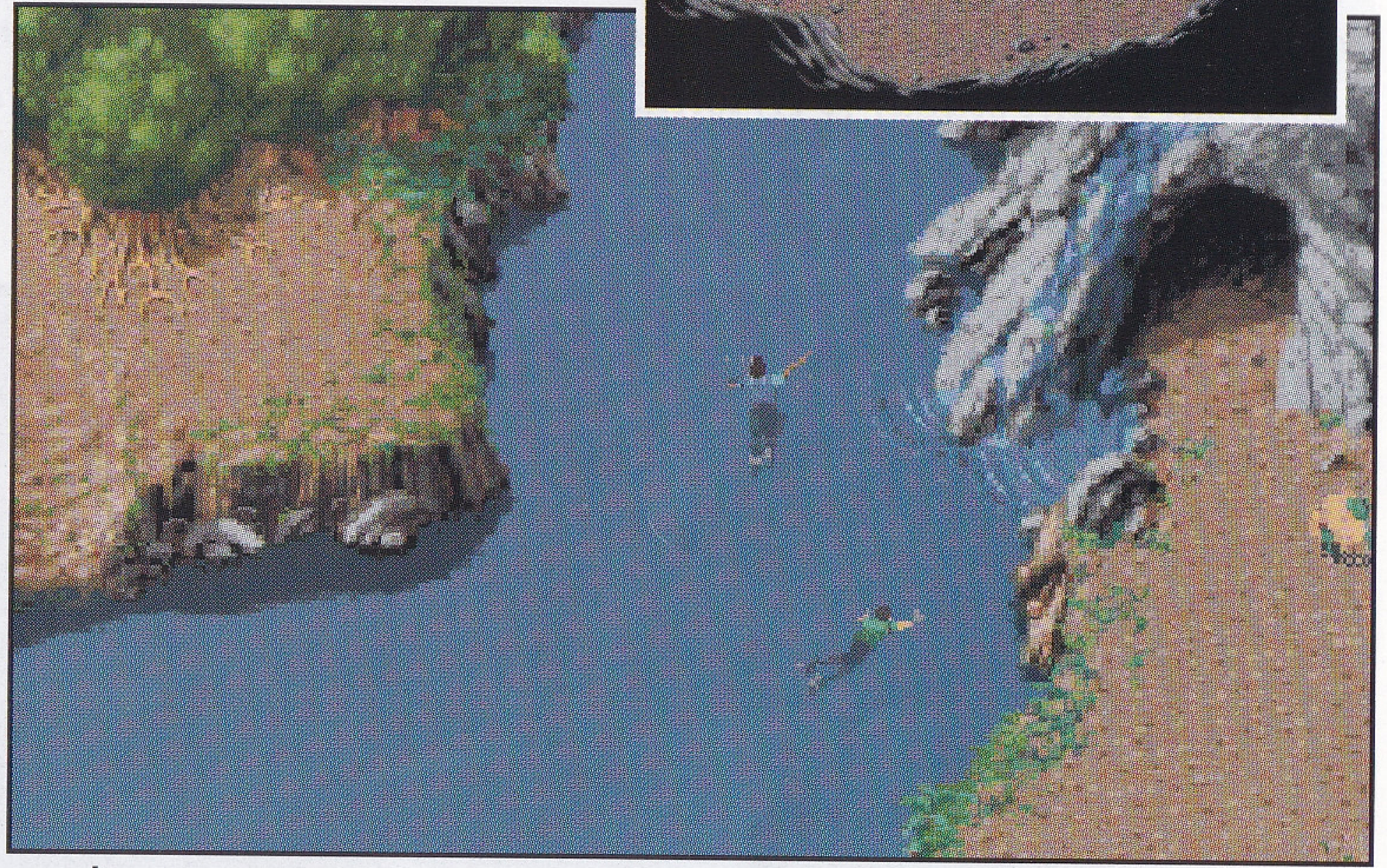
Proizvođač *APC&TCP*
Izdavač *APC&TCP*

Vrlo zabavna i igriva borba čarolijama. Ako imate društvo - svakako je zaigrajte! **75**

Ostale platforme ☐PC ☐PSX

Wasted Dreams





Gledate sljedeći hit na Amigi i igru za kojom je tako dugo vapila. Najbolje od svega je što su za ovu igru odgovorni "domaći" ljudi. Bravo.

Ako i niste čuli za ovu igru, upamtite njeno ime jer će za nekoliko tjedana biti na vrhu top liste. Samo za vas, prvi donosimo ekskluzivan prikaz o njoj, a već u sljedećem očekuje vas i recenzija Wasted Dreamsa

Wasted Dreams je igra koju smo već odavno najavili u Hackeru, i eto, konačno se približio dan njenog izlaska (prema najavama, sredinom rujna ili početkom listopada). Osim što je vrlo dobra (o čemu ćemo poslije), značajno je i to da su je u cijelosti načinili hrvatski programeri i grafički umjetnici (jedino je zvuk strani proizvod) - grupa Digital Dreams Entertainment, sastavljena od mladih ljudi koji se kompjutorima bave još iz doba Specetruma i C64. Momci su započeli još 1991. godine kao DigitalFX Entertainment, radili su reklame i igrice za TV, a ovo im je prva komercijalna igra. O samoj igri razgovarao sam s voditeljem projekta Goranom Cvijanovićem, koji Wasted Dreams ovako opisuje: "... to je arkadna-avantura u kojoj ima pucanja i ubijanja, plivanja i skakanja, pretraživanja i pričanja... Trebala bi zadovoljiti sve one koji vole napucati nekoliko neprijatelja, ali imati i nekakav cilj i priču iza svega toga ... Ono što vam mogu reći, a ne vidi se iz demoa i ne piše u uputama, je sljedeće: u igri je preko 350 animacija likova koje su snimljene Betacam kamerom, digitalizirane i obrađene te smanjene za potrebe igre. Ima preko 100 MB sampliranog govora, igra se može proći na više načina jer nije podjeljena na klasične nivoe, nego se poprilično slobodno krećete po svijetu u kojem ste se našli, da su Intro i Extro 3D rendane animacije..." Sve u svemu, igra je svestrana, zanimljiva i prilično teška. Po tematici pomalo sliči na Flashback i onEscapee, ali s mnogo više akcije i slobode kretanja i istraživanja. I ovdje je riječ o momku izgubljenom u svijetu aliena koji mora spasiti sebe, ali i ostatak rase - no uvodna priča i nije toliko bitna - saznat ćete je kroz Intro, a tijekom igre ćete povezivati detalje. Posebno je dobra osobina što se može igrati udvoje na jednom ekranu, što može biti od velike koristi na težim mjestima, kada je neprijatelja toliko mnogo da ih sami ne možete pobjediti. Sve u svemu, mislim da mogu sa sigurnošću reći da će ovo biti hit već i po samoj količini igrivosti, a još nisam ni počeo opisivati tehničke kvalitete. Grafika je, što možete prosuditi iz slika na ovoj stranici, vrlo dobra, a animacije likova, nastale gorespomenutom tehnikom, bolje su nego one viđene u navedenim igrama. Digitalizirani govor je, nažalost, samo na engleskom (zbog zahtjeva tržišta i premalo prostora na CD-u), ali je tekst na 18 jezika koji, dakako, uključuju i hrvatski. Usprkos dobroj garfici i brzini, Wasted Dreams se može pokrenuti već na 68000 procesorima potpomognutim s barem 3MB RAM-a i CD ROM-om.

Domaći programeri znače još jednu pogodnost - Wasted Dreams će se (najvjerovatnije) moći kupiti i u Hrvatskoj, i to po povlaštenoj cijeni (oko 140 kn; za usporedbu, Vulcanove CD igre vani su uobičajenih 100 DM). Iako nam je ovo najavio Goran Cvijanović, ni on sam još nije u to potpuno sigran, no, jedno je sigurno: igra se može naručiti unaprijed preko WWW sitea grupe: www.dd-ent.com. Naručivanje unaprijed je vrlo preporučljivo sada kada je njen izlazak na tržište tako blizu, više neće biti odgađanja, jer vam osigurava primjerak igre (vjerojatno po sniženoj cijeni), a pruža vam se i mogućnost da dobijete neku od nagrada koje će se dijeliti registriranim naručiteljima. Na spomenutoj adresi možete naći i druge informacije o igri pa je svakako posjetite.

Jeste li talentirani

Ako ste zainteresirani za pravljenje igara, možda će vas zanimati činjenica da Digital Dreams Entertainment prima nove članove. Uvjeti da postanete suradnik u izradi budućih igara su sljedeći:

Dob: - završavanje srednje škole ili stariji

Iskustvo: - programiranje u C, C++ ili Asembleru (na PC-u ili Amigi), grafički dizajn (programi Lightwave i/ili 3DS-MAX, game design

Ponuda vrijedi i za pojedince i za već okupljene timove, a način kontakta je da na email: info@dd-ent.com ostavite svoju kontaktnu adresu (email, tel. broj ili poštansku adresu), i oni će stupiti s vama u kontakt.

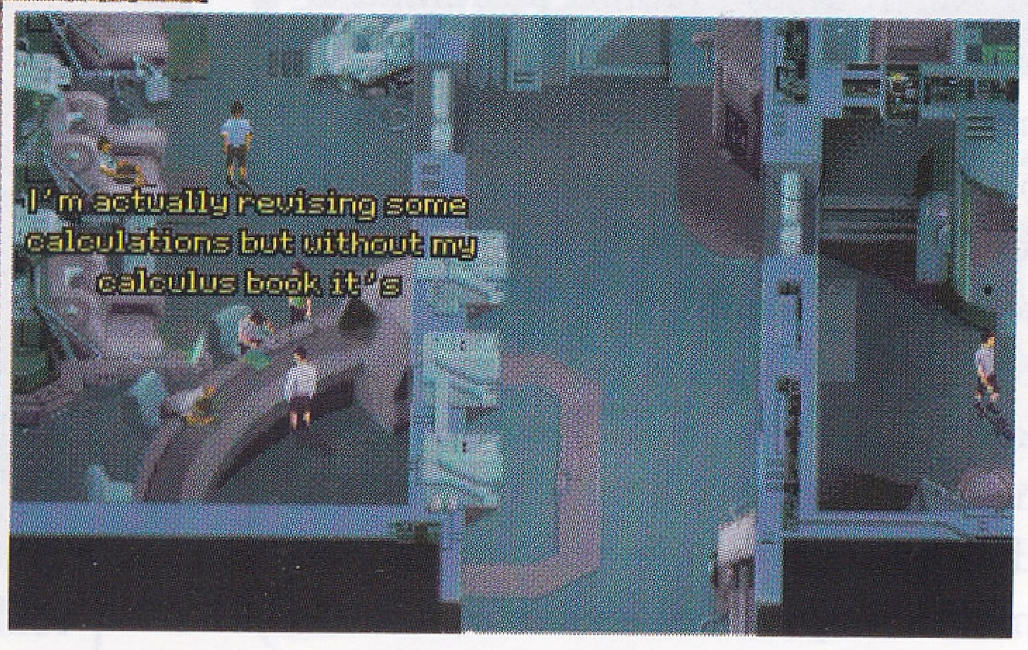
Wasted Dreams Demo

Igrivu preview verziju, kao i kratku animaciju o izradi igre, možete naći na HackCD-u. Ovo je ekskluzivna prilika da vidite demo, koji se na Aminetu neće pojaviti još nekoliko tjedana.





Ljudi su se uistinu potrudili oko grafike. Iako ne pršti stotinama boja, efektna je i upečatljiva



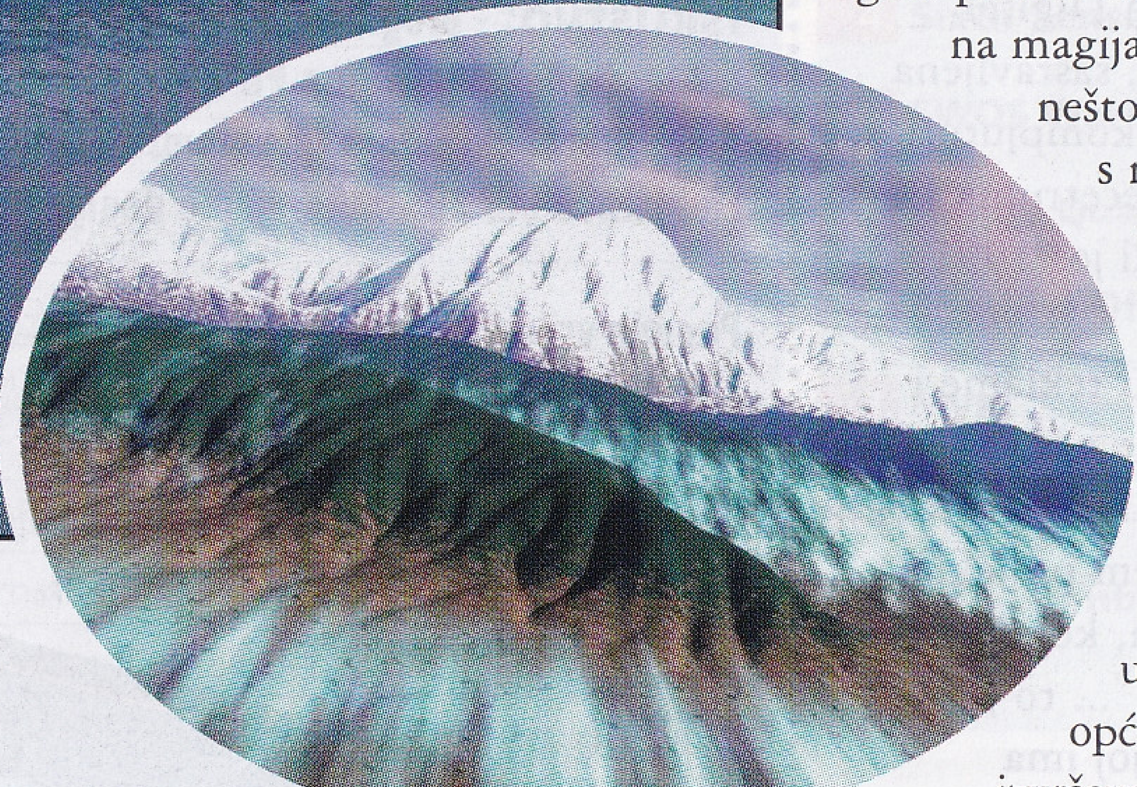
Foundation

Treća velika igra koja je svjetlost dana ugledala na Amiga World sajmu nipošto ne zaslužuje da bude posljednja opisana, nakon Quakea i Genetic Speciesa. Ipak, slučaj (i Kristijan) je htio da o Foundationu čitate tek sada iako ste, možda, već štogod čuli i nekim drugim putem jer - dobar glas daleko se čuje!



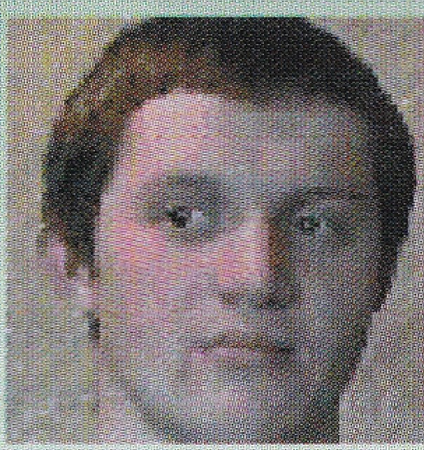


Uvod u svaku misiju je prekrasno renderirana slika koja ocrtava teren i klimu u kojoj se misija odigrava.



Što je to real time strategija? Igra u kojoj se akcija odvija u realnom vremenu. Znači li to da jednom uvježban vojnik ostaje takav do kraja igre? Da su mogućnosti neke građevine ili oružja nepromijenjene iako ona/ono postoji već mnogo godina (naravno, onih u igri)? Pa, ne bi se baš reklo. Zato i je ovdje Foundation - da približi pojam REAL našim dragim real time stratezima. Pogledavši ponuđene slike na ovim stranicama, brzo ćete uvidjeti da je Foundation grafički vrlo sličan legendarnim Settlersima, ali ta sličnost nije i jedina: i ovdje nastaju proizvodni lanci u gospodarstvu iz potrebe za pribavljanjem sirovina i njihovom preradom u finalne proizvode. No, Foundation je produbio menagement ljudskim potencijalima, što rečeno jezikom puka znači - brigu oko seljaka i vojnika koji čine vaš narod.

Sliku svoju ljubim



Kao što sam spomenuo u tekstu, svakog čovjeka možete posebno odabrati, svaki ima i svoje ime. Osim toga, kada nekog odaberete, vidjet ćete i njegovu/njezinu sliku u malom prozorčiću sa strane. To su slike što su ih igrači željni slave rado poslali Paulu Burkleyu (glavnom i jedinom programeru), da ih uključi u igru. Moja je, nažalost, stigla prekasno - ŠMRC!

Spetljano kao...

Cijela je igra utemeljena na misijama različitih ciljeva (naravno, ne jako različitih- osvoji određeni postotak terena, uništi neprijateljske laboratorije/skladišta), ali kako se sve vrti oko borbe, ključni je cilj osposobiti dovoljan broj vojnika. Za njih vam, pa trebk,a oružje, a ono se proizvodi od željeza dobivenog iz željezne rude iskopane u rudnicima. Mislili ste da je to sve? Ima još: radnici u rudniku jedu k' o da su pobjegli iz Bijafre, a hrana ne pada s neba. Naravno, do oružja i hrane možete doći i kupnjom, ali što je predmet koji želite nabaviti tehnički savršeniji, to je razmjenom teže doći o njeg (a što ćete mijenjati kad na početku nemate gotovo ništa?). Zapravo, kupnjom ne možete doći do svega - novu tehnologiju ne možete kupiti, a ne možete ni odmah izgraditi kasarnu u kojoj bi se vojnici obučavali pa vam ne preostaje drugo doli sagraditi laboratorij. No, za nj vam treba mnogo toga.... Već vam se vrti u glavi, a još nisam ništa rekao o moralu ljudi koji se mijenja ovisno o načinu njihove prehrane (najlakše je uzgajati voće i povrće, ali znate onaj vic: Što kaže živčani rudar kad nakon posla dođe kući i na tanjuru zatekne mrkve? - MEEEEEEESAAAAAA!), o čemu ovisi i njihova proizvodnost. Isto vrijedi i za vojnike iako njihova snaga raste i iskustvom (broj preživljenih borbi i ubijenih neprijatelja). Ima još jedna kvaka - kako vaši ljudi stare, tako postaju slabiji i nakon određenog vremena umiru (to je onaj REAL time s početka) pa se morate brinuti za stalan dotok novih ljudi. Kako? Izgradite odvojene kućice i u njih smjestite mlade parove da bi imali privatnost potrebnu za (he,he,he) povećanje broja stanovnika. Iz svega dosad napisanog o Foundationu, nije teško zaključiti da je to jedna od najkompleksnijih Amiga igara u posljedne vrijeme. Nisam još spomenuo mogućnosti usavršavanja što ih pruža istraživanje i poboljšavanje različitih postojećih građevina i jedinica te kreiranje novih. U ovakvim igrama nismo navikli na magiju, ali ovdje je i ona važan dio - čarobnjaci izgrađuju kuće, gase požare i sl. a za to im je potrebna magija (u ovoj igri svatko nešto treba), no ona ne pada s neba. Za precizno upravljanje borbom i gospodarstvom važno je znati da SVAKOG čovjeka možete pojedinačno odabrati i narediti mu što da čini. Naravno, uglavnom ćete izdavati općenite naredbe koje će izvršavati ljudi koji su u tom trenutku slobodni, ali pojedinačne upade u neprijateljski teritorij - potpaljivanje građevina i brzi bijeg - najlakše će izvesti samo jedan čovjek. Čitava je igra prepuna zanimljivih pojedinosti koje Foundation uvrštavaju među legende kao što su Civilization i Dune 2, a igrivošću ih čak i nadmašuje.



Imate li brzi stroj, možete igrati i u visokoj rezoluciji i na ekranu vidjeti vrlo veliko područje.



Kad u opcijama piše LARGE GRAPHICS, to znači ovo.

Bravo za podršku!

Iako gotovo na svakoj kutiji igara u posljednje vrijeme možete pročitati da će proizvođač podržavati i razvijati igru te izdavati u budućnosti dodatke, podrška koju će kupci Foundationa dobiti od proizvođača je iznad svih očekivanja. Paul Burkley (koji je gotovo u potpunosti zaslužan za ovu igru) pozorno proučava svaki prijedlog upućen na Foundation mailing listu te korisne i zanimljive ideje uključuje u update patcheve (već ih je izašlo 15-ak) koje možete besplatno skinuti s njegove WWW stranice. Osim toga, ovim putem dostupni su i specijalni dodatni zvukovi, kao i stalno rastući Foundation Manual. Paul će uskoro izdati i dodatak za igranje u mreži te igranje udvoje na jednom ekranu (kao u Settlersima), koji će također biti besplatno dostupan preko njegovih stranica.



Paul Burkley -
programer, grafičar i dizajner Foundationa

Tehnikalije

Nekoliko osnovnih riječi o tehničkom dijelu igre koji je uistinu na visokoj razini, što je uostalom pravilo kod igara koje potpisuje Sadeness Software (sjetimo se onEscapeea). Foundation izgleda vrlo slično Settlersima, ali su građevine i teren još bolje i detaljnije nacrtani, mijenjaju se ovisno od okruženja u kojem se igra odvija (postoje četiri različita okruženja - ljeto, zima, lava i mrak - koja se razlikuju po izgledu ali i po nekim sitnim specifičnostima). Postoji nekoliko grafičkih setova prilagođenih za igru u različitim rezolucijama, što će sigurno obradovati vlasnike grafičkih kartica, a na početku igre očekuje vas i lijepo nacrtan uvodni intro. Sve u svemu, grafika je na visokoj razini. Doduše, likovi su malo mutni a ni animacija im nije baš najdorađenija, no to bi trebalo biti popravljeno u jednom od najavljenih fixeva. Zvučna strana nudi nekoliko ugodnih melodija i digitalizirane zvukove te govor likova - odgovore na naredbe, jauke, borbene pokliče i slično (ovi zvukovi su zapravo sampleovi koje možete mijenjati kao u Wormsima te ubaciti svoje homemade rečenice). Osim toga, na CD-u je i šest audio trackova koji upotpunjuju ugođaj igre. Čitava igra je u najboljem skladu sa sustavom, a podržava i AHI i RTG sustave za one s odgovarajućim hardverom. Podržano je nekoliko jezika, a posljednji dodatak (zaslugom Mladena Ilisinovića) je i hrvatska lokalizacija, koju možete naći na ovomjesečnom HackCD-u. Usprkos kompleksnosti i obujmu igre, Foundation se pri punoj brzini može igrati već na običnoj A1200 s 4 MB FAST RAM-a, ali ćete s takvom konfiguracijom morati igrati u nižoj rezoluciji. Za one s nadograđenim strojevima, postoji velik broj različitih rezolucija pa mogu odabrati onu koja im najviše odgovara. Što se tiče opsega igre, na CD-u je 40 misija koje će vam oduzeti dosta vremena (na stranu što će vam trebati nekoliko sati da shvatite sve opcije, 3. misija zahtijeva barem 5 sati igranja), a dodatne, BESPLATNE, misije već su u pripremi. Osim toga, možete igrati i nevezane borbe u kojima sami određujete cilj, okruženje i broj neprijatelja. Mislim da Foundation donosi dovoljno materijala čak i za najzahtjevnije igrače.

Zaključak/reklama/savjet

Kupite ovu igru! Nešto ovako dobro na Amigi nismo vidjeli već godinama. Foundation u sebi objedinjuje dobru grafiku i zvuk, neograničenu igrivost i kompleksnost koje će vas držati danima onako kako su to nekoć činili poznati klasici. Jednom riječju: ovo je legenda.



U zimskom okolišu ne ostavljajte ljude predugo izvan kuće jer će se razboljeti i umrijeti.



Letimo balonom, a vjetar nas nosi iznad mora lave...

Foundation

Real Time Strategija

Proizvođač *Paul Burkley* | **Izdavač** *Sadeness Software*

- grafički prikaz ljudi je mogao biti bolji
- usporavanje pri većim rezolucijama

93

- kompleksnost i težinu (uočite razliku)
- podršku autora
- igrivost i trajnost

Izvrsna strategija na temu Settlersa s iznimno realnim sustavom gospodarstva kojim upravljate.

Platforme
- [x] Amiga
- [ ] PC
- [ ] PSX


HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities
Pet razloga zašto je naše ispisivanje u boji očaravajuće.
Nevjerojatne boje iz manjih kapi tinte
HP PhotoREt II tehnologija slojevanja boje upotrebljava tako male kapi da može smjestiti do 16 kapi u svaku točku. Tako su boje stvarno očaravajuće.
Preciznija boja.
Sićušne kapi boje postavljaju se vrlo precizno. To umanjuje zrnatost i vidljivost točke i znači da svaki detalj iskače na vas.
Foto kvaliteta brže no ikada.
PhotoREt II tehnologija slojevanja boje ima jedinstveni način prenošenja informacije do glave pisača tako da možete ispisivati slike foto kvalitete u tren oka.
Foto kvaliteta bez potrebe za posebnim papirom.
Naša posebna tehnologija koja koristi manje kapljice također znači da možete ispisivati foto kvalitetu na običnom papiru.
Nadmoćne boje sa HP pisačim sustavom.
Sa HP pisačim sustavom tinta, medij i PhotoREt pisač rade zajedno, kako bi osigurali da je ispis uvijek jasan, uvijek oštar.
PhotoREt II tehnologija slojevanja boje
www.hp.com/go/drops
HPC
www.hermes-plus.hr
CHS
EXCELLENCE IN DISTRIBUTION
www.chs.hr

Adios Amiga?

SPECIAL REPORT 9/98

Prijateljica je tijekom ljeta, a i ove godine općenito, prolazila kroz vrlo turbulentno razdoblje u kojem se ni mnogi koji prate sve dostupne vijesti nisu mogli snaći. Bero je odlučio malo "razbistriti situaciju" i složiti po redu i važnosti sve vijesti i sva predviđanja njene budućnosti onako kako ih vidi on i redakcija Hackera.

Prije godinu dana i više, tko je god imao ikakve veze s Amigom shvatio je da bez većih hardverskih promjena ona više neće moći pratiti svoje konkurente. Ubrzo se kao najlogičnije rješenje pokazalo ubacivanje kartice s bržim procesorom u postojeće Amige koje bi se zatim još i grafički osuvremenile dodavanjem grafičke kartice. Kao što je to nedavno učinio Apple, i Amiga Inc. je kao najprihvatljiviji dodatni procesor koji bi zamijenio staru Motorolinu 68k seriju izabrala PPC procesor. Čak i prije objave Amiga Inc.-a da će se Amige budućnosti zasnivati na PPC chipu, phase 5, poznati proizvođač Blizzard ubrzivačkih kartica, započeo je razvoj ubrzivačkih kartica zasnovanih na kombinaciji 68k i PPC procesora. Zašto kombinaciji? Zato da se Amigi ne bi dogodilo ono što se dogodilo Machintoshu - kad su prelaskom na PPC arhitekturu, stariji programi morali biti pokretani preko emulatora jer su bili pisani za 68k procesor. Takvo emuliranje starog procesora izbjeglo se stavljanjem brzog 68k procesora (040 ili 060) na nove ubrzivačke kartice koje bi "preko sebe imali" stare programe, dok će se novi programi pisati i izvršavati na PPC procesoru.

World of Amiga sajam

London 15.-17.5.1998.



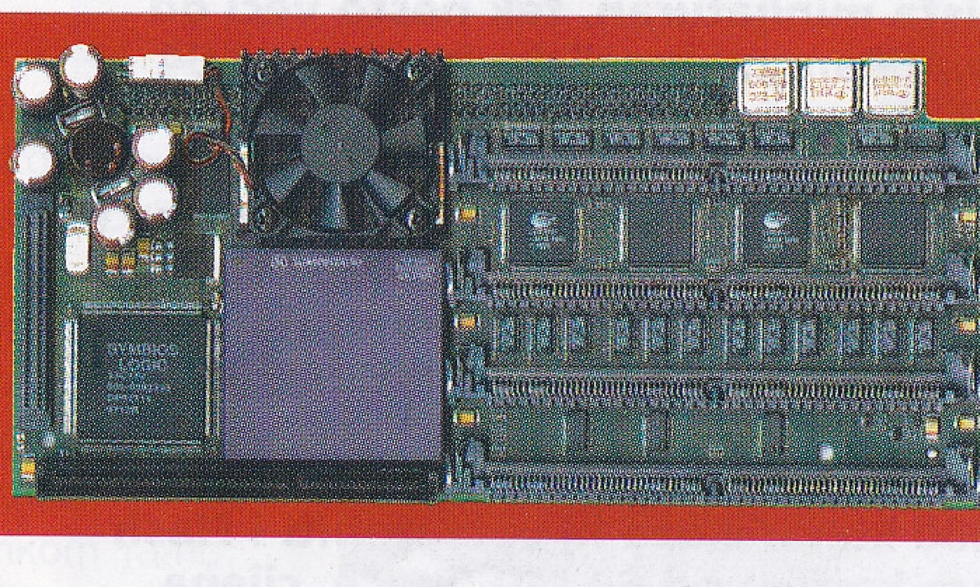
Na najvećem Amiga sajmu na svijetu mogli ste vidjeti hrpetinu zanimljivih sadržaja, ali je sve zasjenjeno iznenađujućom izjavom Amiga Inc.-a

Brzo, brže...

Brzina koju Amiga dobiva PPC procesorom je nekoliko puta veća nego brzina što su je ostvarivale dosadašnje prijateljice. Najveća brzina Blizzard kartice sa 68060 procesorom bilo je "overclockanih" 66 MHz, dok PPC kartice dolaze u verzijama sa 160, 200 i 240 MHz. Kada tomu pridodamo činjenicu da su Amiga programi i sam sustav napravljeni tako da ovu brzinu treba pomnožiti otprilike s 1.8 da dobijete brzinu usporedivog PC-a, shvatit ćete veselja Amigaša uzrokovano pojavom novih kartica. Osim toga, nova tehnologija dopušta spajanje procesora i kartica, čime se brzina povećava (kao kod spajanja Voodoa na PC-u), što može donijeti neslućene brzine.

Tomorrow's Technology Today

Ove "dual-procesor" kartice pravo su čudo dizajna i tehnologije (i to po priznanju svih svjetskih stručnjaka). Pa razmislite i sami: dva procesora i prateći chipovi te mjesta za SIMM-ove u rasponu od 2-256 MB memorije, sve na jednoj kartici koja stane u trapdoor s donje strane A1200. Već krajem proljeća, Amigaši su počeli kupovati ove kartice željno iščekujući World Of Amiga sajam, održan polovicom svibnja u Londonu, gdje se očekivala nova izjava Amiga Inc.-a. I izjava je došla - i te kakva! Objavljeno je da se odustaje od PPC tehnologije i da Amiga Inc. počinje sa izradom potpuno nove Amige temeljene na nepoznatom (iz sigurnosnih razloga) superčipu koja bi, kao i prva Amiga davne 1986., u sebi ujedinjavala najkvalitetnije chipove za grafiku i zvuk postavši tako multimedijalni kompjutor za 3. tisućljeće. Ova nova mrcina trebala bi se pojaviti početkom 2000. godine vrteći OS 5.0 te biti jača od svega na tržištu. Za razvoj softvera koji će se pokretati na novoj Amigi bit će početkom 1999. razvijena Amiga-kartica koju će biti moguće uključiti u PC, pokrenuti novi OS 4.0 i, rabeći PC alat, razvijati nove aplikacije za pokretanje na Amigi budućnosti. Najbolje od svega: cijena ove nove Amige bit će $999, što i nije tako mnogo ako bude imala sve navedene kvalitete. Naravno da je ovakav stav unio paniku među Amigaše koji su kupili PPC kartice i sad se pitaju jesu li uludo bacili svoj novac. I phase 5 nije bio jako sretan pa se bacio u pregovore s Amiga Inc. da vidi može li se još što učiniti. Kad se prašina slegla, evo kakva su predviđanja:



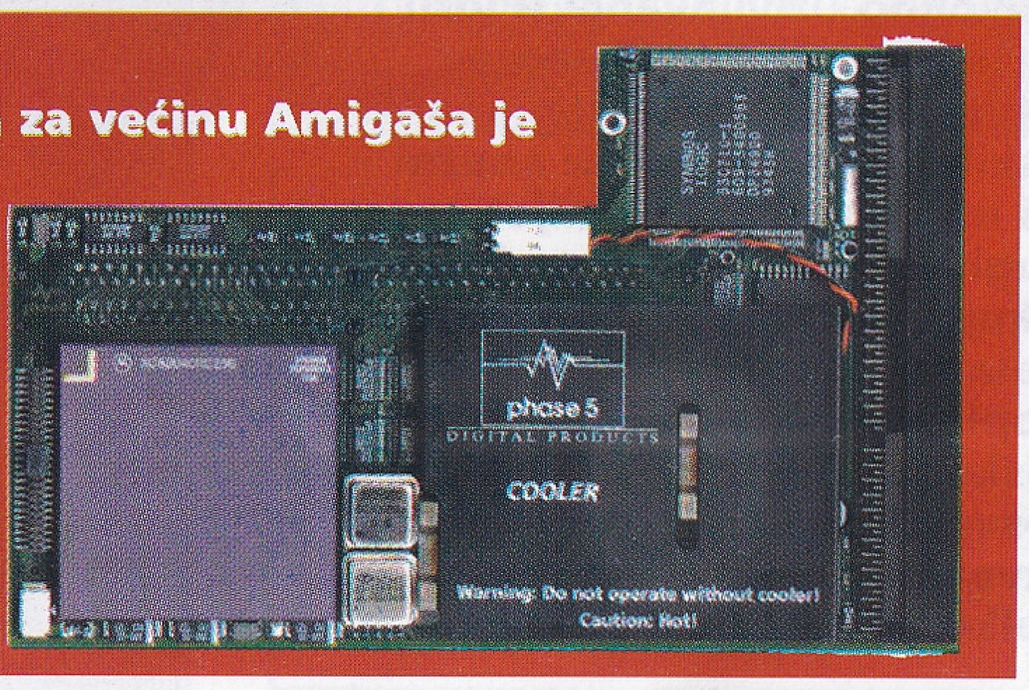
Cyberstorm PPC kartica namijenjena je vlasnicima tower verzija Amige kao što je Amiga 4000.

Sadašnjost

1. Superamiga i njezin prethodnik Amiga-kartica za PC još uvijek su u planu Amiga Inc.-a
2. PPC kartice se prodaju vrlo dobro
3. Softver za PPC se polako (ali sve brže) razvija i izdaje, a tijekom jeseni bi trebalo očekivati nekoliko PPC-only igara i podosta korisničkih programa
4. Najavljen je PPC emulator Macintosha koji (zbog istog procesora) Amigu zapravo pretvara u PowerMac
5. phase 5 je dobio licencu za izradu novog OS 3.5 te mogućnost da, kada nova Amiga izađe, napravi PPC verziju OS-a 5.0
6. Napravljeni su PPC datatypeovi i slična ubrzanja pomoću kojih mnogi programi pisani za 68k barem djelomice rabe PPC procesor i brže rade.
7. Završen je (i bit će u prodaji možda već kad ovo budete čitali) 68k emulator pomoću kojeg svi stari programi mogu rabiti PPC procesor.
8. U prodaju je puštena Cybervision grafička kartica koja se priključuje izravno na PPC karticu i zamjenjuje pomalo zastarjeli AGA chip.

Budućnost

Sve je to lijepo, ali što sada? Kupiti PPC karticu ili ne? Čekati superkompjutor 2 godine igrajući u međuvremenu Tetris? Ili nešto treće? Sagledavši situaciju, treba dobro promisliti što želite i gdje ćete utrošiti svoj novac. Kupnja PPC kartice nije nikako promašena investicija jer će vam to donijeti veliko ubrzanje i mogućnost uporabe novih programa koje vaš stari 68k procesor ne bi mogao pokretati, da ne govorim o Machintosh programima i igrama dostupnim preko emulacije. Cijena od 600 DEM (za najjeftiniju) pa do 1000 DEM i više (za najskuplju karticu) i nije velika kada pomislite da time na stolu imate zapravo dva kompjutera u jednom. Ipak, trebat će vam i grafička kartica (daljnjih 300 DEM) da ubrzate grafički output starih čipova. Kad nova Amiga konačno dođe, u prvo ćete je vrijeme moći pratiti preko PPC emulacije OS-a 5.0, a ako budete za 3 ili 4 godine i morali kupiti novi kompjutor, pomislite koliko vam je dugo služila vaša sadašnja Amiga te koliko će vam služiti PPC kartica. Zamjena starog kompjutora novim je najnormalnija stvar u PC svijetu te, iako su Amigaši na to nenavikli, veća investicija svakih 3 godine ne bi trebala previše opteretiti vaš budžet. A, vama je do igara? Pa, igara ima, i bit će ih i na Amigi, ali kućni kompjutori ionako gube bitku na polju zabave od konzola pa ako ste toliko "neozbiljni" da se "po cijeli dan samo igrate", kupite Playstation. Ja ću ipak ostati uz Amigu dokle god u starom chipu svjetlucaju iskrice...

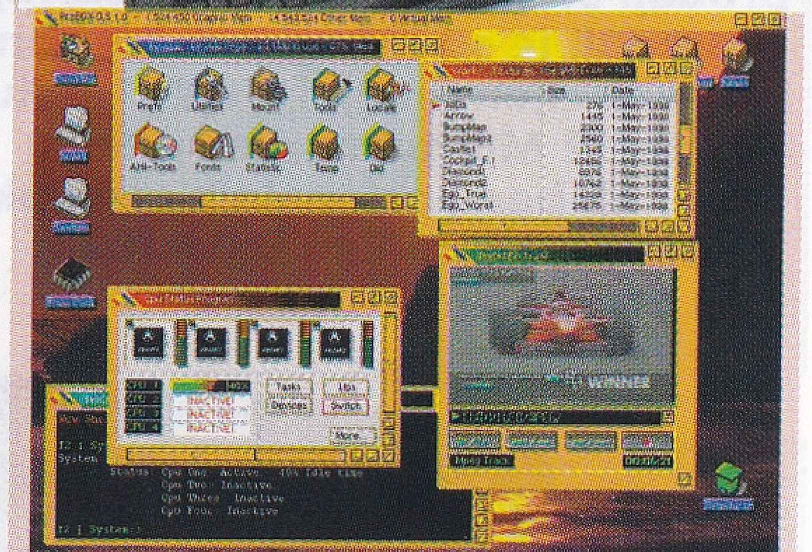


Najzanimljivija kartica za većinu Amigaša je verzija s 603e PPC procesorom i 040 ili 060 Motorola procesorom koja stane u trapdoor Amige 1200

Pusti snovi

Ovako bi, prema željama i zamislima umjetnika, trebala izgledati nova Amiga i njezin operativni sustav. Lijepo, zar ne?







PlayStation 2



Pročitavši gornji naslov, zacijelo ste pomislili da će za koji tjedan stići PSX 2 u Hrvatsku i da će ga svi moći kupiti jer će biti vrlo jeftin, imati mnogo igrica, i... Ništa od toga! Povod mog pisanja su prve službene informacije o PSX-u 2. Iako iz Sonyja dosad nije stigla nijedna službena izjava o novoj konzoli, glasine o njoj u PSX zajednici kruže već vrlo dugo. Sony je dosad sve informacije o novom misterioznom hardveru čuvao za sebe uspješno izbjegavajući sva pitanja o PSX "dvojki". Prije kojih mjesec dana, Ken Kutaragi je izjavio da Sony radi na novoj konzoli koja će biti izravna konkurencija Seginom Dreamcastu. Nekoliko dana nakon toga jedan od Sonyjevih viših dužnosnika je u jednom intervjuu izjavio da će Playstation 2 najvjerojatnije biti DVD utemeljen stroj (što je potpuno u suprotnosti s nekim prijašnjim informacijama), a Internetom su kružile priče o Sonyjevoj navodnoj kupnji licence za Javu, što bi donijelo i neke mrežne mogućnosti. U neprovjerene informacije spada i kompatibilnost sa PSX 1 naslovima, 16-32 MB memorije, odlične 3D performanse, 3D zvuk te posebni Mini Disc HD Cartridge na koji bi se mogle zapisivati različite informacije: primjerice, snimljene pozicije u igrama te, eventualno, skinute datoteke s Interneta (HD Md-ovi su pet puta većeg kapaciteta od klasičnih!). Prema predviđanjima Sonyjeva marketinga, u PSX-u još ima života te novu konzolu možemo očekivati tek oko 2000. godine. Zamislite samo da je uređaj dostupan sada, da njime možete surfati po Internetu, gledati DVD video diskove, svirati i snimati Md-e, slušati CD-e..., učas bi stekao globalnu popularnost ali ovako, kako je PC tehnologija krenula, nitko ne može predvidjeti gdje će završiti do 2000....

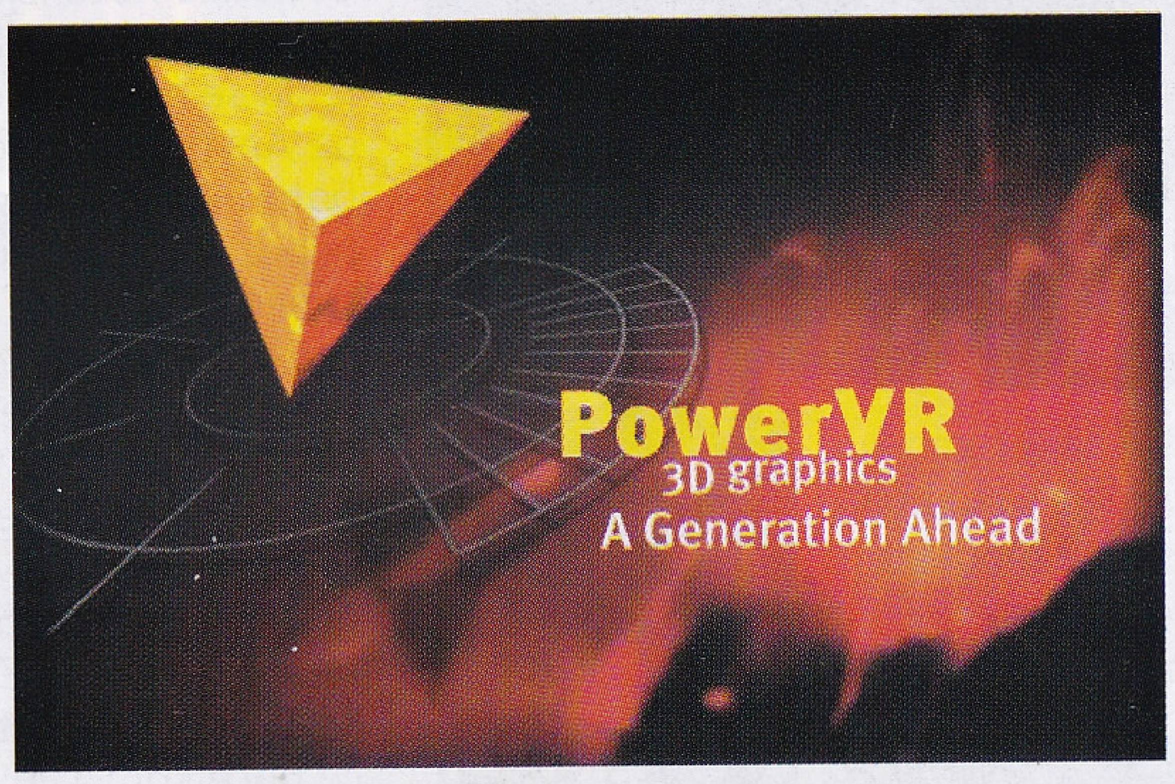
MPEG 3 - ODSAD I PRENOSIVO!

Od početka godine mogli ste u stranom i našem tisku čitati razne spekulacije o dolazećem prenosivom Mpeg 3 playeru. I, konačno prvi takav uređaj ugledao je svjetlo dana! Uređaj je zaista minijaturan, tek nešto veći od Flash Ram memorijske kartice od 64 MB, a na nj stane oko 60-ak minuta glazbe. Baš kao i mini disk, i ovaj uređaj prikazivat će ime pjevača, pjesme i ostale podatke o glazbi koju slušate. U sičušnu napravicu čak je ugrađen i equaliser te, po želji, možete mijenjati boju tona. Baterije će vam izdržati dva sata. Cijena uređaja je nešto veća od 3000 kuna, a uza nj ćete dobiti i Flash Ram karticu od 64 MB (inače, cijena joj je oko 1000 kuna). Glazbu na Flash karticu snimate isključivo iz kompjutera (Mac ili PC). Iako je zasad uređaj prilično skup sigurno će imati svoju publiku jer mnogi već imaju zavidnu zbirku glazbe baš u ovom formatu, a trenutačno je mogu slušati samo kod kuće.



PowerVR Second Generation (PVRSG)

PowerVr, 3D gubitnik koji se ne da, najavio je nove kartice utemeljene na PVR čipovima druge generacije. Nakon što su nove kartice predstavljene na E3-u, a i kako se bliži dan kada će krenuti u prodaju, stiže nam sve više zanimljivih informacija koje će, ako su točne, itekako uzdrmati trenutačnu vladavinu Voodoo 2 kartica. Novih PowerVR kartica bit će na tržištu od kolovoza. Prvo nas očekuju 2D/3D (AGP/PCI), a sljedećih mjeseci, vjerojatno prije Božića, pojavit će se i "3D only" rješenje. Malo dalekovidniji povezat će datum izlaska novih PVR kartica s masovnim rasprodajama PVR kartica prve generacije. Tako ćete, primjerice, moći Matroxov m3D dobiti za nevjerojatnih $30!! Treba se riješiti zastarjele robe i što je više moguće ublažiti gubitke. Kartice će biti kompatibilne s PowerVR SGL API-em, no u Video Logicu kažu da su se pri razvoju kartice više orijentirali i optimizirali PVNG čip za univerzalne API-e kao što su OpenGL i DirectX 6.0. Predviđeno povećanje performansi nad prvom generacijom PVR kartica je 5x... U Video Logicu kažu da nove kartice, kad izađu na tržište, neće imati premca glede omjera cijene/performanse. Ovo bi ukratki značilo: brzo, ali ne najbrže. Brzi 3D za svačiji džep... Vidjet ćemo!



KUBIZAM NA DJELU

Evo nam još jednog dokaza da PC ne mora biti ružne bež boja kao 99% (34,715% svih procjena u postocima je krivo) uređaja na tržištu. Koliko god vam stroj bio nabrijan, uvijek izvana izgleda manje-više ružno. E, pa ekipa Rock City ST-200 unijet će preokret u dizajn osobnih računala. Kučište je doduše još uvijek ostalo ravnih bridova, no sada je to aluminijska kocka čije su duljine stranice 30-ak cm. U prodaji su modeli u crnoj i plavoj boji. U prodaji je su mnogobrojne konfiguracije, a cijene najjeftinijih Pentiuma 233 sa 32 MB memorije su 6000 kuna, ali bez opcionalnih visokokvalitetnih zvučnika i flatscreen LCD ultratankog monitora.



SHAKE IT BABY!



Ako ste jedan od okorjelih igrača kojima, osim konvencionalnih force feedback periferalija tipa Microsoftovog joysticka, rumble packa ili sličnih, nikad nije dovoljno uživljavanja u igru i uvijek vas zanima više, za vas je ovaj komad namještaja prava stvar - stolica namijenjena igranju kompjutorskih igara. Ugrađeni snažni aktivni subwooferi imaju zadaću prenijeti na vas trešnju iz igre. Drugim riječima, kad god začujete niske tonove, očekujte potres... Osim niskotonaca, u konstrukciju sjedala su ugrađeni i srednjetonci i visokotonci, što srebrnoplavu ljepoticu pretvara u zvučnik punog frekvencijskog opsega. Tvorci kažu da su posebnu pozornost posvetili poziciji zvučničkih jedinica da bi se postigao jedinstveni 3D efekt. Sami procijenite isplati li se za ovakvo što dati oko 2 soma kuna, kolko teži u Americi.

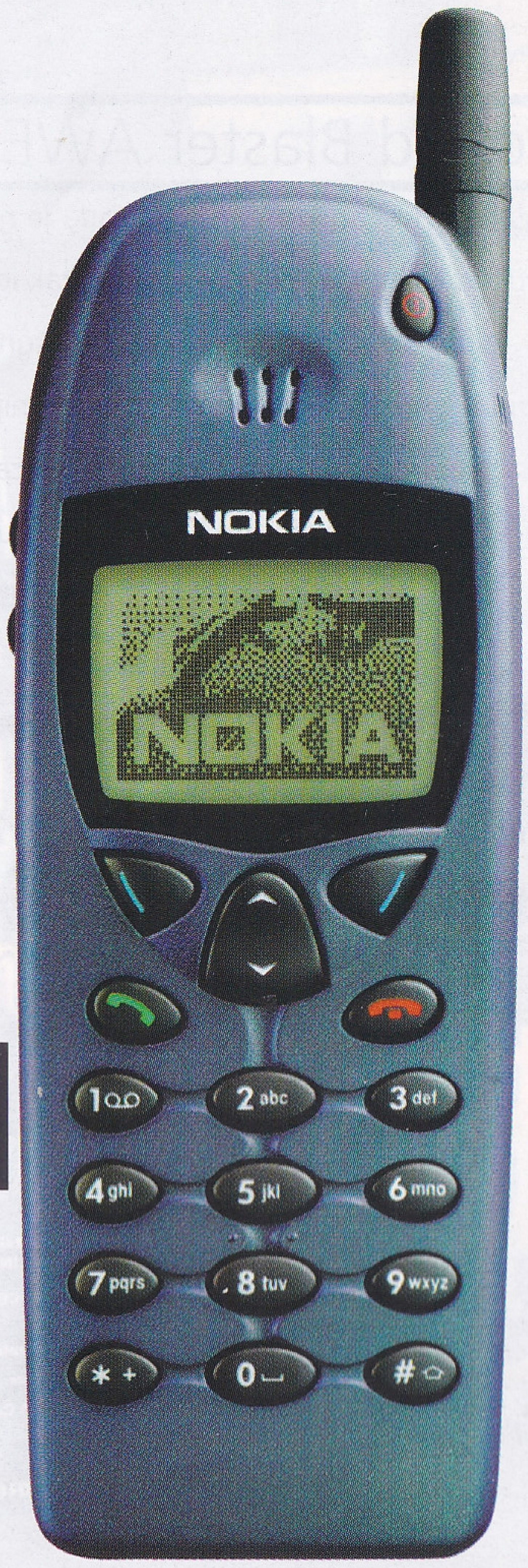


o ovom SE PRIČA

Bilo kuda, igre svuda!

Mislite da je ovo tekst prepun primitivnih šala na račun vlasnika mobitela? Grdno se varate! Kako je i očekivano, broj vlasnika mobitela vrtoglavo se penje. Za kakvih godinu-dvije očekuje se da će broj stanovnika opremljenih mobilnim telefonom porasti sa sadašnjih 4-5% na 25%!! Slična su se prognoziranja u cijelosti ispunila u susjednim zemljama (Italiji, Austriji). Nokia je prva učinila revolucionarni korak povezavši mobilnu telefoniju s kompjutorskim igrama. Kako? To zna samo Patrik Pencinger...

Mobilni telefoni Nokia serije 5100 i 6100 pružaju vam jedinstvenu zabavu između poziva, kad vam je dosadno ili kad jednostavno želite zadiviti prijatelje. Trenutačno se tek rijetki GSM uređaji mogu pohvaliti mogućnošću prikaza grafike - a upravo takvi su novi Nokia modeli. Nokia modeli 6100 i 5100 jedinstveni su po **igrama** koje su ugrađene u njih. Da, dobro ste pročitali. Riječ je o tri vjerojatno najpoznatije i najjednostavnije igrice kakve ste mogli zaigrati na svakom računalu počam od prastarih XT-a: **Memorija, Logika** i **Zmija**. Svi znate igrati Memoriju. Pred vama je matrica (pravokutna tablica) ispunjena različitim sličicama. Svakoj sličici morate pronaći par, identičnu sličicu, a kad se to dogodi, on će biti otkriven. Problem je jedino što se istodobno mogu okrenuti samo dvije sličice pa stoga morate zapamtiti raspored sličica u matrici. Igra je gotova kad otkrijete sve sličice. Ne postoji vremensko ograničenje, nego će vam za svaki neuspjeli pokušaj biti oduzet bod. Što veću razinu odaberete, to je više sličica u matrici. Pripazite, "falšate" li razinu, često ćete završiti bez bodova! Logiku možemo usporediti s poznatom logičkom glavolomkom Yamb. Dakle, zadatak vam je odrediti skrivenu kombinaciju sličica. Prvo nasumce razbacate simbole, a potom vas igra navodi na ispravno rješenje. Cilj je pronaći pravu kombinaciju u što manje pokušaja.





Igrajući Zmiju na mobitelu, nikad ne bismo pretpostavili da glasni junak upravo ovako izgleda.

NIBBLES

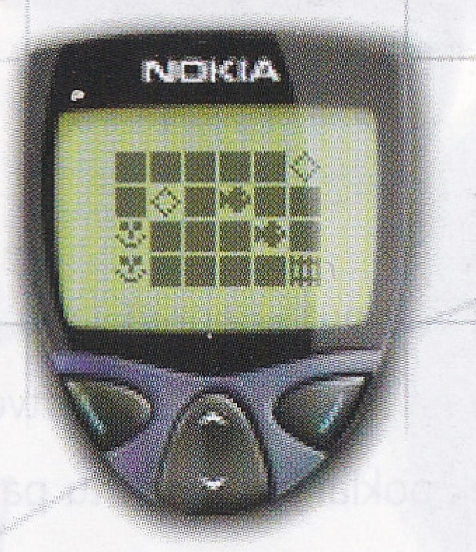
Najzanimljivija igra koju ćete najviše igrati je Zmija, klon dobrog starog Snakea, iliti Nibblesa s PC-a. Pravila su vrlo jednostavna, a igra je iznimno adiktivna, pogotovo ako ste Hackerov recenzent na moru bez računala. U ulozi ste zmije zatočene u kavezu koja se jednostavno ne može zaustaviti i cijelo vrijeme gmiže. Brzina gmizanja ovisi o razini igre (9 ih je). Što viša razina, to dobijate više bodova, "slatkiša" koje morate jesti. Zmijom je relativno lako upravljati čak i na devetoj razini, tj. bilo bi kada se zmija ne bi povećavala svakim novim zalogajem. Glupa kakva je, zmija grize sve što joj dođe pod zub, čak i vlastiti rep. Zato pripazite kako upravljate njome. Upravljanje vršite tipkama 2, 4, 6 i 8. Iako za zmiju ne postoje nikakvi posebi cheatovi, ima jedan trik koji će vam pomoći da dosegnete nebeske bodove! Pokušajte upravljati zmijom tipkama 3 i 7 . Zahtijeva vježbe, ali vjerujte, stvar radi! Cilj: pojesti dovoljno slatkiša i ostvariti najbolji rezultat. Ne smijete: zabiti se u zid i zagristi rep, tada igra odmah završava! Kako telefon ima ugrađenu IC-vezu, omogućeno je i spajanje dviju Nokia za igranje Zmije u "mreži". Stvar otežava činjenica da se ne smijete zabiti ni u protivnikovu zmiju, a pobjednik je onaj koji nakon smrti drugoga ima više bodova. Kada u potpunosti ovladate igranjem Zmijom na telefonu, vrijeme je da se preselite na WWW! Naime, Nokia je 31.07.1998. započela nagradnu igru za igrače Zmije! Naime, riječ je o igri identičnoj onoj s telefona, samo što je programirana u Javi. Zadatak vam je jednostavan, skinuti prvoga sa High Score liste i krajem mjeseca stići će na vašu adresu nagrada, Nokiini Goodiesi. Nagrade su zaista vrijedne, uključujući i mobilne telefone! Ako baš i niste najbolji, još uvijek postoji šansa za dobitkom. Naime, osim svakomjesečnog "hajskoraša", svi igrači ulaze na listu s koje se nasumce izvlači jedan dobitnik koji će dobiti istu nagradu kao i prvoplasirani. Trkom na www.nokia.com/snake. Pozor!!! Ako mislite sudjelovati, prvo pročitajte pravila natjecanja!



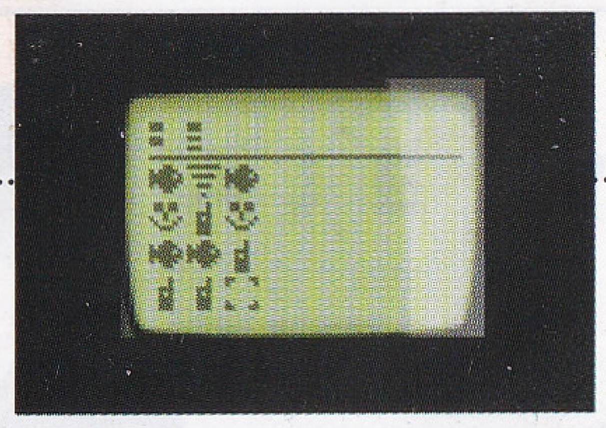
Primjećujete li infracrveni odašiljač pri vrhu telefona, pokraj antene? Osim igranja u mreži, omogućava i printanje podataka s mobitela!



6100 mijenja boju ovisno od kuta gledanja, dok kod 5100 morate mijenjati "maske" kojih je ionako u izobilju, od potpuno konzervativnih jednobojnih do onih sa uzorkom bilja, vatre...



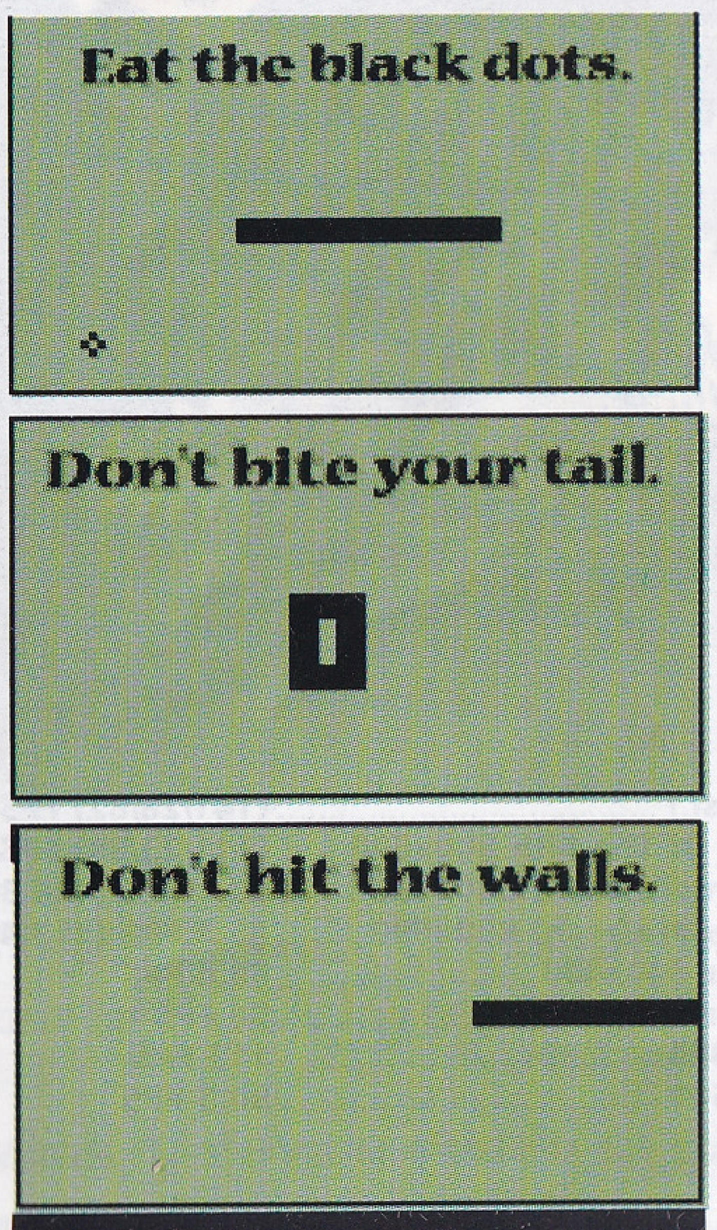
Ovako izgleda memorija, ako niste znali...



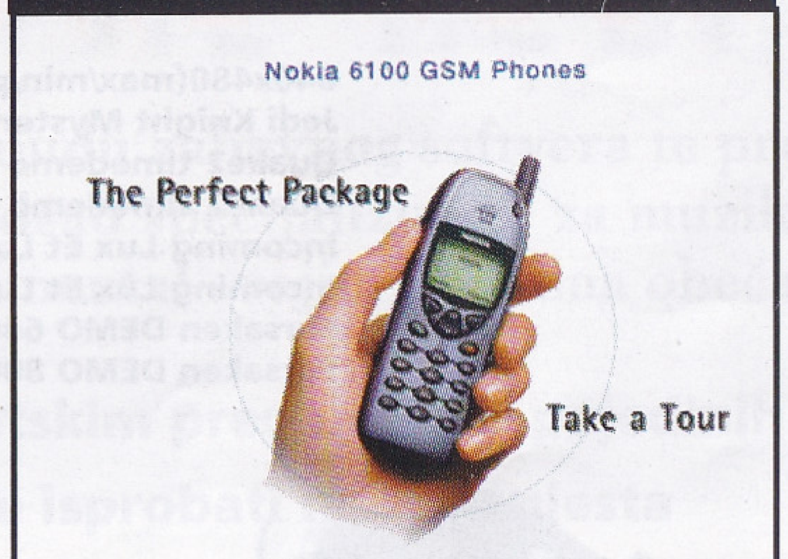
...ovako Yamb ... ovaj Logika...



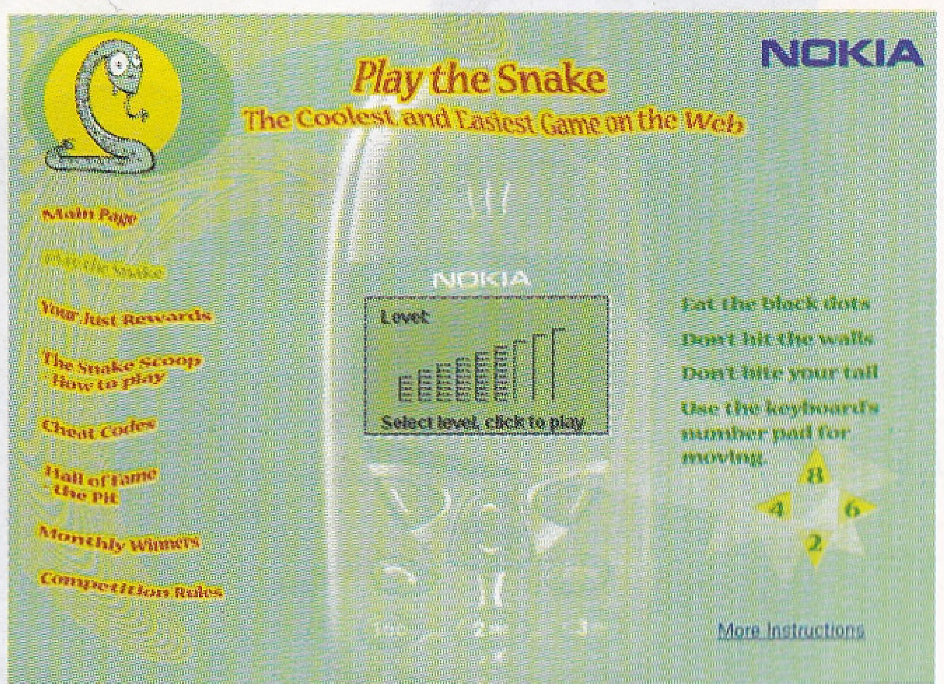
... a ovako Zmija!



Zmija i njezina tri pravila!



Info	
Proizvod: NOKIA 6100 mobilni GSM telefon	
Proizvođač: NOKIA	
Cijena: 3732 kn (HPT)	
Za	Igrice, dimenzije, grafički display
Protiv	Cijena uređaja, cijena impulsa i pretplate
Dojam	Odlična stvarčica. Jedan od najboljih (i najskupljih) GSM uređaja trenutačno na tržištu.



Trkom na www.nokia.com/snake i zaigrajte koju igru, možda ćete baš vi dobiti nagradu!

OMNIA



Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitak igranja – poznata Cretive kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orekstralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti



Creative 3D Blaster Voodoo²

Najnovija i najbrža Creative 3D Blaster Voodoo² ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Ova kartica sigurno će dugo vremena, kao i ostali Creative proizvodi dominirati svijetom informatičkih igara.

Iskoristite grafičke mogućnosti do kraja.



Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati



640x480(max/min/prosj.)	(141/28/82) FPS
Jedi Knight Mysteries Of The Sith 800x600	(111/23/59) FPS
Quake2 timedemo (timerefresh) 640x480	62.1 FPS (144.3 FPS)
Quake2 timedemo (timerefresh) 800x600	45.3 FPS (113.4 FPS)
Incoming Lux Et Lubur 640x480	68.4 FPS
Incoming Lux Et Lubur 800x600	54 FPS
Forsaken DEMO 640x480	115 FPS
Forsaken DEMO 800x600	90.5 FPS

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

JANUS STUDIO

HACKER & **CONTINENTAL FILM** ZAGREB • CROATIA *te nagrađuju*



OSVOJI ekskluzivnu kišnu kabanicu Godzilla

Kišna kabanica koju vidiš na Nataši može postati tvoja!
Sve što trebaš napraviti je ispuniti nagradni kupon u Hackerovoj knjižici i poslati ga na adresu redakcije najkasnije do **25. rujna**

Osim glavne nagrade, 6 sretnika čeka i ovih 6 vrijednih utješnih nagrada:

3 Godzilla CD soundtracka:
15 pjesama iz filma, uključujući hit Puff Daddya "Come With Me"

3 video-kazete Men in Black:
prošlogodišnji hit s Will Smithom i Tommy Lee Jonesom u glavnim ulogama, Dolby Surround zvuk





što čekaš

ISPUNI SVOJ NAGRADNI KUPON ODMAH

Detalje nagradne igre potraži u Hackerovoj knjižici

HACKER ČASOPIS KOJI DAJE VIŠE



CONTINENTAL MEGASTORE

Najveći medijski dućan u Hrvatskoj

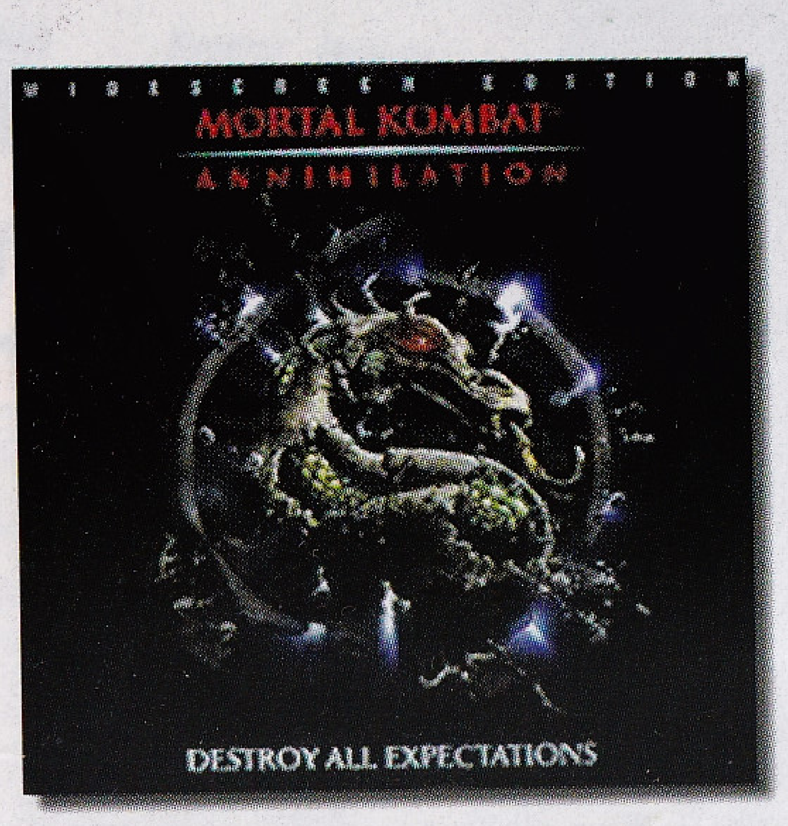
Od 1.9. Continental proširuje ponudu zabavnog softvera te proširuje prostor sadašnjeg dućana Continental Megastora u Savskoj 9, Zagreb. Prizemlje je odsad specijalizirano za muziku, a podrum vrvi najnovijim video naslovima i kompjuterskim igrama za PC i PlayStation. Continental svojim kupcima obećava:

- **izlazak naslova u skladu sa svjetskim premijerama pojedinih igara.**
- **veliki izbor naslova koje možete isprobati na licu mjesta potpuno besplatno na golemom video-zidu**
- **10% popusta za članove kluba Hollywood Express**

Zvuči vam predobro?
Vidimo se u Savskoj 9 u Zagrebu!
Continental Megastore - najjeftinija zabava u gradu



Mortal Kombat: Annihilation



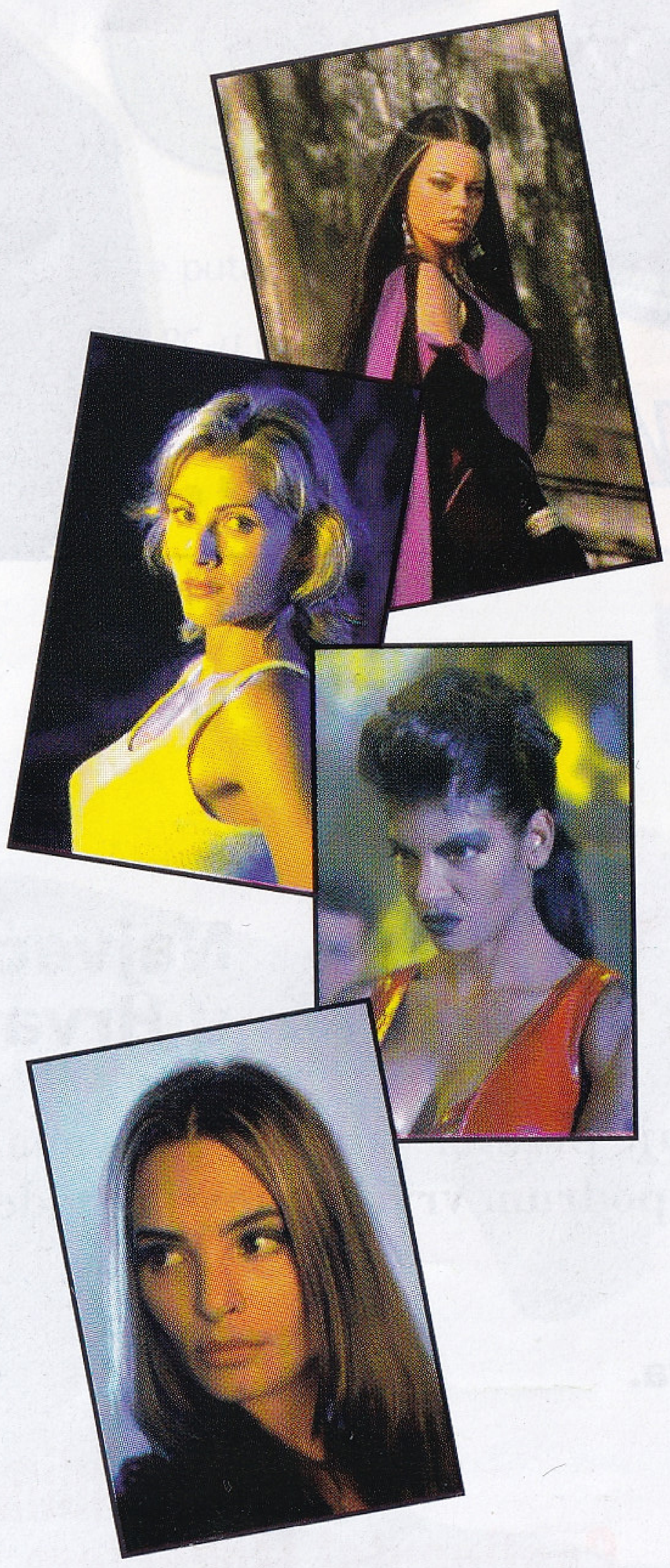




Izdavač:
UCD
Glavne uloge:
Talisa Soto, Robion Shou, Sandra Hess, James Reymar
Redatelj:
John R. Leonetti
Žanr:
tučnjava
Zvuk:
Dolby Digital / SDDS

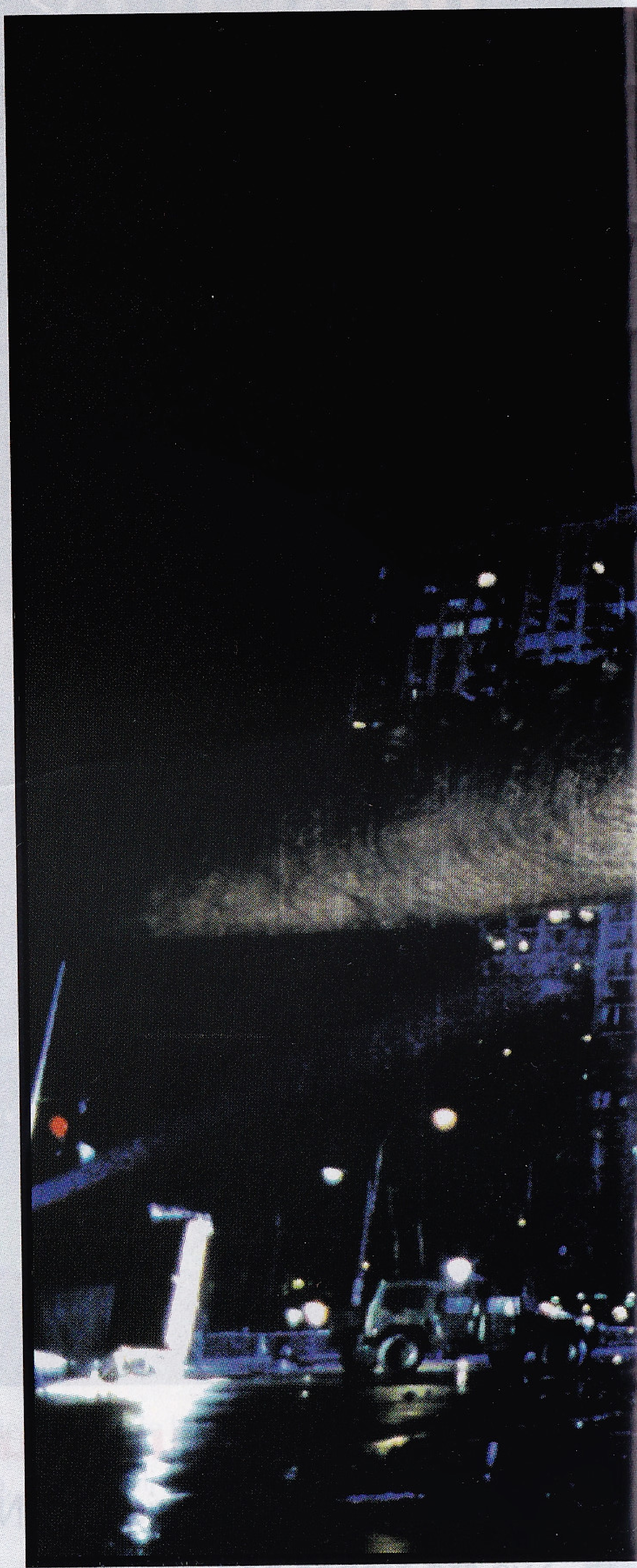
Nastavak najboljeg filma koji je ikad snimljen po kompjutorskoj igri uskoro se pojavljuje u našim kinima! Nitko od onih koji su gledali prvu Smrtonosnu bitku nije film proglasio remek djelom sedme umjetnosti, ili ga nazvao izvrsnim, ali su svi rekli da ima ono nešto. Tanka priča, podebljana i u potpunosti nadmašena obilnim zvučnim i vizualnim efektima pretvorena je u vožnju rollercoasterom nabijenu adrenalinom. Svi se sjećate kako je jedinica završila? E, pa pripremite se za još jednu Smrtonosnu bitku.
Između dvaju filmskih i četiriju kompjutorskih nastavaka Smrtonosne bitke mogu se povući paralele. Naime, proizvođači filma su se u izradi nastavka pridržavali pravila koja obično važe u izradi nastavka kompjutorske igrice. Prvo pravilo: bolja grafika i bolji zvuk. O.K. Drugo pravilo: osim starih, staviti i neke nove borce, a stare ušminkati i nabaciti nekakav polusapunjavi zaplet. OK. Treć pravilo: prodati se na račun slave prijašnjeg nastavka. OK.

Ovo je još jedan u nizu nastavaka, i nije baš briljantan. Oni koji su gledali prvi dio zacijelo će pohrliti u kina, a slično će biti i sa štovateljima jedne od igara iz Mortal Kombat kvadrilogije (ako niste primijetili, MK 4 je ovaj mjesec tema broja... iz pera Damira Rukavine.)



Izdavač
Continental Film
Glavne uloge
Matthew Broderick, Jan Reno, Hank Azaria, Doug Savant, Maria Pitillo
Redatelj
Ronald Emmerich/Dean Devlin
Specijalni efekti
Sony, Centropolis...
Žanr
film masovne destrukcije
Zvuk
DTS / Dolby Digital / SDDS

Sve je počelo gotovo prije tri godine. Vjerujem da se mnogi koji su išli gledati nastavak Jurskog parka, Izgubljeni svijet, sjećaju Godzillinog debija pred svjetskom publikom. Par minuta prije početka filma, Godzilla zgazi kostur T-Rexa u muzeju iako ga je čas prije muzejski vodič opisao kao najstrašnije stvorenje koje je ikad živjelo. U traileru se moglo vidjeti stopalo i komadić repa. Nije mnogo, nekima je zagolicalo maštu, a nekima je splasnuo strah od Rexova koji su sljedećih 2 sata trčkarali filmskim platnom. I tako, vrijeme je prolazilo, a onda se iznenada pojavio drugi trailer za godzillu, doduše ovaj put na videokazeti. Čovječuljak na obali peca, a more se u daljini lagano mreška. Nakon 30-ak sekunda shvatite da je to zapravo 'ZILLA koji je svojim izlaskom iz vode stvorio plimni val. Oni pozorniji su mu ugledali peraju, a neki i oko... Kakav je to film koji se počinje najavljivati 3 godine prije i oko čijeg je glavnog lika tako neproziran veo tajne... Prvo polujavno prikazivanje Godzille bilo je za vrijeme Canneskog festivala filma u petom mjesecu ove godine. Pripala mu je čast da bude film koji će zatvoriti Festival. 130-metarsko čudovište teško 60000 tona nastalo nesretnom mutacijom uzrokovanom atomskim pokusima (ovaj put krivci su Francuzi) dolazi u veliki grad. Mislite da će to proći mirno? Promislite opet jer za kormilom ovog filma je





Ronald Emmerich, čovjek koji je u nekoliko minuta uništio sve velike svjetske gradove u Danu nezavisnosti. Uništavanja i mješavine žanrova će biti mnogo, što se i očekuje od filma na kojem rade u paru Emmerich i Dean Devlin. Primarno, to je film o čudovištu, no mnogi će ga zbog obima razaranja nazvati filmom katastrofe. To je film o lovu na čudovište, o srazu rase koja se u potpunosti oslanja na tehnologiju, nas ljudi i produkta perverznog spoja te tehnologije i majke Prirode. Čudovište je pametno



GODZILLA

Tko je najveći gušter na svijetu



GODZILLA ili GOJIRA?

Originalno japansko ime za zeleno čudovište po kojem su nazvali film je Gojira! Negdje kroz povijest filma, kada su se američki filmaši dočepali zelenka, promijenili su mu ime u Godzilla. Filmaši novog Godzille zgodno su se poigrali s tom činjenicom: u jednom trenutku filma američki novinar izvještava iz Japana, gdje se Gojko prvi put pojavio, i krivo pročita ime - Godzilla umjesto Gojira.



i neće dvaput načiniti istu grešku! Kako ga uloviti, a pritom ne sravni čitav grad? Već pri pregledavanju dobivenog materijala i trailera, uočili smo da je mnogo vremena utrošeno na dizajn čudovišta. Načinili su čudovište koje daleko vjernije i prirodnije izgleda nego japanski original (obično je to bio čovjek u kostimu godzlle koji je sravnio grad ili čudovište napravljeno stop-motion tehnikom). Mnogo je vremena utrošeno i u generiranje kompjutorskog modela koji je morao pomaknuti granice realnosti, što nije nimalo lako znamo li kakve je standarde postavio Spielberg svojim Jurskim parkovima! Ipak, Godzila će vas oduševiti. Vidjet ćete kako mu se svaki mišić napinje i opušta dok se kreće. Zapanjujuće. Originalni Jurski park činit će vam se prema novom Godzilli kao stari japanski Godzilla prema Jurskom parku. O.K., predstavili smo vam glavnog glumca, recimo štogod i o ostalima... Velikom gušteru može se suprotstaviti samo grupica heroja. Neustrašivog biologa glumi Mathew Broderick, njegovu bivšu, koja je sada pomoćnik glavnog voditelja na televiziji, Maria Pitillo, a glas njenog šefa prepoznat će oni koji svako jutro u 10 sati gledaju Simpsone. Jay Reno glumi tajanstvenog Francuza koji se uvijek pojavljuje na mjestima razaranja bez vidljivog razloga (doznat ćete zašto tek poslije).



Matrox G-serija

Kanađani ponovno na tronu!



Sjećate se Matroxa, zar ne? Svojedobno su podigli pravu oluju na tržištu grafičkih kartica s novom i za tadašnje pojmove ultrabrzom 64-bitnom zvijeri Matrox Millenium. To su bila Matroxova vremena za pamćenje, a onda je odjednom došlo do "Greške", tj. Matrox Mistake grafičke kartice od "milja" tako prozvane. Što se dogodilo? Imala je tadašnja mistika sasvim solidan 2D učinak, ali na polju kojim se najviše hvalila (3D ubrzanje) ozbiljno je podbacila, kako po podržanim hardverskim funkcijama, tako i po performansama. Upravo je tada svoj zamah doživjela mala tvrtka iz San Josea, 3Dfx Graphics. Kako su naglo u modu došli 3D only ubrzivači, i Matrox uskače u igru s m3D-om, "3D ubrzivačem nove generacije" koji je trebao skinuti ljagu s njihova imena. Rabljena je NECova tehnologija VideoLogic PowerVR PCX2 čipa (trenutačna cijena tog "malog čuda" je 30-ak dolara, a oni koji je prodaju sretni su ako dobiju i toliko), no i taj pokušaj je prošao nezapaženo. Dvije katastrofalne greške za redom, i 1997. je završila katastrofalno glede tržišnih inovacija. Od ljeta 1998. Priča je potpuno drugačija. Matrox je naučio lekciju i krenuo na tržište s novim modelima koji znače veliki comeback nekadašnjeg kralja PC grafike.

G kao grafika

Ubrzo nakon što se pojavila na svjetskom tržištu, na testiranje smo dobili prvu karticu iz G serije, Millenium G200 u AGP 2x izvedbi sa 8 MB memorije (postoji i 16 MB verzija). Ova kartica je za prosječnog igrača identična novom Mystiqueu koji se upravo šalje prodavačima po svijetu, s tom razlikom što on ima ugrađen TV izlaz. 3D performanse o kojima govorim u ovom tekstu su identične onima koje će imati Mystique G200. G200 je zaista izniman čip. Iako ga na kartici ne vidite jer je pokriven je golemim pasivnim hladnjakom, očigledno je da je čip neuobičajeno velik, kao npr. Pentium CPU. Za protok podataka brine se 128-bitna "dual bus" sabirnica koja je zapravo sastavljena od dvije 64-bitne međusobno neovisne sabirnice. Čip podržava mnoge vidove 2D i 3D ubrzanja. Iako smo s određenom dozom nevjerice primili činjenicu kojom se Matrox hvali – "najbrži 2D na svijetu.", sve se raspršilo onog trena kad smo u testnom računalu umjesto kartice temeljene na Riva 128 procesoru ubacili Matroxicu. Razlika je uistinu očigledna, a *prozori* mnogo lakše dišu, dinamičnije se osvježavaju i, sve u svemu, nekako je ljepše raditi. G200 je 100% kompatibilan s Microsoftovim Direct3D standardom, što znači da sve igre pisane u njemu rade savršeno. Trn u oku 3D ubrzivača je Quake (2) koji se rabi miniportom OpenGL-a za 3D ubrzanje i podržava samo Glide i PowerSGL. Rješenje ovog problema došlo je u obliku programčića "D3D wrapper" koji prevodi Open GL funkcije u Direct3D koji tada biva hardverski ubrzan.

Info

Proizvod: MILLENIUM G200
Proizvođač: MATROX
Ustupio: KIM Computers
Cijena: 1350 kn

Za	Vrhunske 2D i 3D performanse
Protiv	-
Dojam	Trenutačno najbrža 2D i 2D/3D kartica na tržištu. Odličan izbor. (Brza je u 3D, ali je Voodoo 2 ipak nešto brži!)

G200 vs. Voodoo 2

- Voodoo 2 je malo brži.
- Voodoo 2 ima bolji Mip Mapping
- G200 je jeftiniji.
- G200 ima 2D ubrzanje (i to kakvo!)
- G200 ima 16 MB memorije
- G200 max. razlučivost u 3D-u je 1600x200
- G200 ima bolju (jasniju) sliku u igrama.
- G200 ima 32-bitni Z-Buffer.
- G200 je proširiv brojnim multimedijskim dodacima

Sami odlučite koja je kartica bolja...

BROJKE, BROJKE...

Testranja smo izvršili na Pentiumu 2 na 266 MHz sa 64 MB memorije. Direct3D-u smo brzinu mjerili PcPlayer-ovim D3D Benchmarkom, a D3D Wrapper smo provjerili u Quakeu 2. Instaliran je bio DirectX6 na Windowsima 98. Evo rezultata (u FPS).

Direct 3D	
16-bita cijeli ekran	
640x480	smetnje
800x600	smetnje
1024x768	37.7
32 bita cijeli ekran	
640x480	49.3
800x600	37.5
1024x768	25.0
32 bita u prozoru	
640x480	49.5
800x600	34.9
1024x768	N/A
Quake 2	
640x480	40.3
800x600	29.2
1024x768	18.1







Na slikama možete vidjeti Matroxicino 3D ubrzanje u punom sjaju! Riječ je o Rage Softvareovoj igri u razvoju (Incoming) Expendable. 32-bita, trilinerearno filtriranje, a sve to u 1024x768!!



EKSKLUZIVNO!

iMac was here.

EPPUR SI MOUVE...

Nakon mjeseci iščekivanja, konačno smo dobili priliku iskušati kako radi najmanji Apple! Prvi u Hrvata!

piše: ***Roman Mikleči***
komentar uz fotografije: ***Kristijan Žibreg***

Izvana? Kad je konačno stigao, prvo smo ga vrlo dugo promatrali, sa svih strana. Dizajn iMaca je prilično upečatljiv. Gledajući dosadašnju PC produkciju, iako se o ukusima ne raspravlja, budi iznimno zanimanje okoline. Nema oštrih rubova - mislilo se na neoprezni podmladak, dakako - i kad se sve zbroji, izgleda bolje nego na slikama. Steve Jobs je na prezentaciji iMaca u svom poznatom sarkastičnom stilu rekao da je iMac sa stražnje strane ljepši nego većina PC računala s prednje. Možda bih mogao uporabiti već poznati kliše i reći da izgleda kompaktno, mada ne znam kakve to ima veze s dizajnom. No da ne bih potaknuo nepotrebni konflikt glede iMacova izgleda, pričekajte još malo i uvjerite se sami. Vjerujte, bit ćete iznenađeni.

Iznutra? Unutar kućišta, kao što možete i sami vidjeti, smješteno je cijelo računalo zajedno s 15" monitorom. Srce računala je već poznati 233 MHz G3 procesor, 32 MB memorije, 2 MB video kartica, 4 GB IDE tvrdi disk i tako dalje, tu priču smo već naučili. Osim prijeko potrebnih komponenti koje svako računalo mora imati, iMac je opremljen onako kako bi svaki igrač ili poslovni korisnik želio. Apple je odavno poznat po multimediji pa zvučna kartica i zvučnici dolaze ugrađeni u računalo, ali, za razliku od dosadašnjih Macova, ovdje to zvuči ozbiljnije, stereo, tako da smo u pauzama testiranja rabili iMaca kao HI-FI uređaj preslušavajući Kristijanove CD-ove. Druga stvar je modem. 56K. I on je unutra, a izvana vas čeka samo utičnica za telefonsku liniju. O spajanju ćemo poslije. Treća stvar je mrežna kartica. I to 100 Mb Ethernet. Sto, sto, ne deset! Ta kartica je unutra ponajprije radi škola i manjih ureda koji se žele umrežiti. Apple je itekako zastupljen u američkim školama, gdje ima preko 50% svojih računala, što na tržištu poslovnih i kućnih računala može samo sanjati. Naravno, vama kod kuće, koji ćete jedva skrpati lovu za jednog iMaca, mrežna kartica neće trebati osim ako se nekako ne uspijete umrežiti s *frižiderom*, tako da uvijek možete provjeriti kakvo je stanje u tom važnom komadu hardvera.

Ima li dušu? Ne, nisam mislio na emocionalni stav prema ovom računalu, nego na softver. A u tom trenutku priča dobiva potpun smisao. Upalimo li računalo, prvo će nas dočekati podizanje sustava. Nema DOS-a. Naravno da ga nema, nikad ga, hvala Bogu, nije ni bilo, što znači da ulazimo u neki drugi svijet. Ili, jednostavno rečeno, otkrivamo tajnu uspjeha - Mac OS. Koji je, by the way, na hrvatskom jeziku već 14 godina. Intuitivan, nježan, radi. Znam da Macovci već okreću očima, pa naravno da radi, ali prosječan Windows korisnik zna o čemu ja to pričam. Kad se pred vama pojavi desktop, postane vam jasna strategija Applea. Sve je tu, Mac OS, Apple Works, edukativni softver za djecu, kompjutorske igre za nekoliko uzrasta, QuickTime, programčić za faksiranje i neizbježni MS Internet Explorer, ali i Netscape Navigator, da ne bi bilo "nisam znao". Možda bi izraz "plug and play" najbolje opisao ovo računalo.

Prodajete li Internet? Ako ste ikad proveli par sati u prodavaonici računala, ovo ćete pitanje najčešće čuti, naravno, uz varijacije. Kao što sam već napomenuo, ovdje je sve zapakirano. Internet se prodaje zajedno s računalom. Jedino što se morate prikopčati na telefonsku liniju te ljubazno zamoliti HPT da vam naplati pristup na globalnu mrežu. Kada ste ispunili građansku dužnost prema HPT-u ili nekom drugom Internet Provideru, jednostavno startajte browser pa će vas mali programčić prvo prikopčati. Naravno, nije to samo tako, prvo pročitajte papire koje ste dobili od HPT-a, na kojima pišu neki čudni brojevi i riječi, utipkajte ih kada se to bude tražilo od vas, i voila! Apple je poznat po tome što uz svoja računala prilaže veliku količinu pisanih materijala, pa zato ne budite lijeni, prvo prelistajte literaturu pa neće biti problema oko pristupa Internetu.

A dalje? Vi bi još nešto dodali, znam. Kad malo bolje razmislim, ne bi bilo loše kad biste spojili pisač, zip drive, neki mali skener, digitalnu kameru, *peglu*, grafički tablet i što još..., ne znam, jesam li možda spomenuo joystick? I to onaj koji vibrira! Pa, mogli bi, ali samo uz pomoć USB-a. Naravno, informatički maheri znaju da je to Universal Serial Bus, ulazni port koji će zamijeniti sve one različite konektore koje možete susresti na prosječnom PC ili Mac računalu. Trenutačno je izbor periferija s USB konektorom slab, ali bit će bolje. Kako iMac bude osvajao poziciju na tržištu, tako će ih biti sve više.

A što s igrama s mog starog PC-a? Pa ništa, instalirajte Windowse! Kada sam svog kolegi, pasioniranom korisniku Macintosha, rekao da ću instalirati Windowse na iMac uzvratio mi je: Romane, imam prijatelja psihijatra, dobar je, jamčim! Razmišljajući zašto to radim, rekao sam sebi: treba sve u životu pokušati. Uostalom, obećao sam distributeru koji nam je ljubazno ustupio iMaca. Naime, riječ je o Connectixovom programu Virtual PC koji ne dobivate uz iMaca, a omogućava vam instaliranje pravih MS Windowsa na Mac te nakon toga možete instalirati sve PC programe i igre. Ovaj program može biti praktičan u prijelaznom razdoblju dok ne kupite upgrade vašeg softvera, ovaj put za Mac ili nove igre. Sve dobro radi, jedino što morate ugraditi još 32 MB memorije da bi programi pod Windowsima radili brzo. Zvuči poznato, zar ne?

Koliko? Na kraju uvijek dođemo do cijene. Prema najavama, ona će biti 9.990 kn plus PDV državi. Dakle, oko 12.200 kn. Kako je ovaj iMac brži od Wintel P2-400 računala i ima sve gore nabrojano, dolazimo do "best buy" računice: Pentium je skuplji. Pod uvjetom da imate toliko novaca, iMac je trenutačno najbolji izbor. I na kraju, dođite u studenom na InfoGamer 98 Zagrebačkog Velesajma, pogodite zašto?





◂ Kad je Roman sjeo ispred iMac-a više nikom nije dao blizu već je stalno buncao "Moram ga imati!"

Naša Željka iz DTP-a prašila je po igrama i po njenom mišljenju sve radi super. ▸



Wingman Extreme Digital

O Wingman seriji joysticka pisali smo u više navrata. Riječ je o širokoj paleti vrlo kvalitetnih igraćih palica namijen-jenih svim vrstama igara koje svojom cijenom i performansama redovito odnose najviše ocjene. Posljednji dodatak ovoj seriji je digitalna izvedba Wingman Extreme palice namijenjene ponajprije letačkim simulacijama. Ovaj je joystick zapravo istovjetan svojoj analognoj inačici, s tim da je digitalna izvedba znatno preciznija i ne zahtijeva kalibraciju, a dodane su i dvije tipke na bazu palice. Palica je, dakako, robustna, s teškom metalnom bazom - zaštitnim znakom Extreme serije. Vrlo je stabilna i ne prevrće se po stolu. Hod palice je nešto tvrđi, ali je dovoljno dugačak da zadovolji standarde simulacijskih kontrolera. Ergonomski, palica je savršena. Kad je uhvatite, čini vam se kao da je stvorena za vašu ruku. Tipke su vrlo dobro raspoređene: dovoljno blizu da budu lako dostupne, a opet dovoljno udaljene od prstiju da ih slučajno ne biste pritisnuli (kao što je slučaj s novim Thrustmaster joystickima). Presvučene su gumom, tako da vam znojni prsti neće skliznuti s njih. Digitalni Wingman ima tri standardne tipke na palici plus četveropoložajnu hat tipku i potenciometar za gas smješten na bazi. Novost su dvije tipke na bazi namijenjene kretanju naprijed ili natrag u 3D igrama. Nažalost, palica se ne može uvijati po okomitoj osi, što bi ovaj joystick učinilo savršenim, ali ne smijemo biti razmaženi. Softver koji dobivate s palicom je, kao i kod Cybermana, vrlo dobar i jednostavan za uporabu. Potrebno je samo selektirati tipku na palici i potom odabrati funkciju s tipkovnice koju joj želimo dodijeliti. Na tržištu bi već trebala biti i force feedback verzija Wingmana koja, prema najavama, predstavlja sam vrh ove tehnologije. No, i u svojoj klasičnoj izvedbi, Wingman Extreme Digital je jedna od najboljih ako ne i najbolja igraća palica na tržištu. U usporedbi s konkurencijom, cijena mu nije pretjerana uzmemo li u obzir kvalitetu i konfigurabilnost ove palice... Preferirate li letačke simulacije, a ne namjeravate se baciti u force feedback vode, ovo je najbolji izbor!



Dario Rakovac

Info	
Proizvod: Wingman Extreme Digital	
Proizvođač: LOGITECH	
Ustupio:	
Cijena: 655 kn	
Za	• ergonomija • robustna izvedba • raspored tipki
Protiv	Nema zamjerki
Dojam	Najbolji klasični joystick na tržištu s iznimno dobrim odnosom cijene i performansi.

Logitech Cyberman 2

U računalskom svijetu je ime Logitech vrlo dobro znano. Od vrhunskih miševa do igraćih kontrolera, Logitech je sinonim za kvalitetu. No i velikima se kojiput zalomi proizvod kojeg se nerado sjećaju, ali nauče lekciju i rijetko kad ponove grešku. Sjećate se Logitechovog poznatog 3D kontrolera Cyberman? Sjećate se tzv. revolucionarnog, ali potpuno neuporabljivog kvazimiša koji je trebao omogućiti potpunu slobodu upravljanja u trodimenzionalnom prostoru. Nakon takvog fijaska, pomislili smo da su Logitechovi dizajneri nešto naučili, ali ne - stigao je Cyberman 2. Slijedeći svog prethodnika, i novi je Cyberman "revolucionarno" ostvarenje namijenjeno igranju svakovrsnih 3D igara. Izgledom je više nalik mišu nego kakvom divovskom gamepadu. Kontrole su raspoređene na dvije strane. Na jednoj je tzv. puck koji se može pomicati po svim osima, a na drugoj je osam programabilnih tipki. Puck služi primarno za kretanje, njime upravljate naginjući ga u svim smjerovima, podižući ga gore-dolje ili uvijajući ga lijevo-desno. Kao ideja, ne zvuči loše, ali igranje s novim Cybermanom je prava noćna mora. Puck je užasno osjetljiv i bilo kakav brži manevar je zapravo neizvediv. Ili ga uvinete ustranu ili ga pritisnete prema dolje izgubivši vrlo brzo orijentaciju. Kalibrirati ga prava je umjetnost: iako Windowsi kažu da radi savršeno, kada pokrenete igru, počet ćete se vrtjeti na sve strane. Tipke su naizgled ergonomski raspoređene, podijeljene su u dva reda, ali, nažalost, preblizu su jedan drugog. Kako je baza zbog boljeg položaja ruke ispupčena, gotovo pri svakom pokušaju da pritisnete tipku iz gornjeg reda, zakačit ćete onu iz donjeg. Softver za namještanje kontrolera je vrlo solidan i jednostavan za uporabu, s velikim brojem gotovih profila za popularne 3D igre no upitno je koliko će vam oni biti od pomoći. Vizualno je Cyberman 2 prekrasan, ali mu je funkcionalnost nikakva. Ideja od koje su dizajneri pošli bila je dobra, ali ovakvim je kontrolerima prije mjesto u CAD paketima nego li u igrama. No, Logitech je uporan i ne da se. Možda će Cyberman 3 biti bolji. Nadajmo se.

Dario Rakovac

LOGITECH

Info	
Proizvod: Cyberman 2	
Proizvođač: LOGITECH	
Ustupio:	
Cijena: 743 kn	
Za	• dizajn
Protiv	• loša orijentacija u prostoru • raspored tipki • cijena
Dojam	Zanimljiv, ali u igraće svrhe potpuno neuporabljiv kontroler.



RW i KW

Daljinski upravljači

Te male plastične stvarčice, češće ružne, nego lijepe, prosječni "couch potato" drži izumom jednakovrijednim izumu kotača. Prvi su daljinski s uređajima kojima su upravljali bili povezani žicom (ja svjedok), nakon toga su postali bežični komunicirajući s bazom infracrvenim svjetlosnim valovima. Imaju ih televizori, videorekorderi, minilinije, pojedine linijske komponente, satelitski recieveri i ostale skupe igračkice kojima se vole igrati dečki užasavajući svoje ljepše polovice. Zašto onda ne bi i računalo imalo daljinski upravljač koji bi pritom bio kompatibilan s daljinskim upravljačima ostalih uređaja? Od zastupnika smo dobili na testiranje dva modela, nepoznate tajvanske tvrtke Neolink: "DALJINSKI MULTIMEDIJA RW" i "DALJINSKI MULTIMEDIJA KW", manje razlike u funkcijama, a nešto veće u dizajnu.

KW

KW model predstavlja jeftinije rješenje. Bež je boje, u skladu s računalom jer njime ionako ne možete kontrolirati ostale uređaje, tj. ne može učiti funkcije drugih daljinskih upravljača. Klasičnog je dizajna (čitaj: ružan), a snagu crpi iz dvije AAA baterije koje, nažalost, nećete dobiti zajedno s njim. Iako na kutiji jasno piše da je stvarčica: "Total solution for Multimedia PCs, and universal TV/VCR/SAT/CABLE/LD/CD..." (univerzalno rješenje za multimedijalni PC i univerzalni kontoler za sve one uređaje), o tim funkcijama nema ni riječi u uputama. Imajte na umu tu činjenicu odlučite li kupiti ovaj model. Predprogramirane funkcije na PC-u rade kako treba, što do punog izražaja dolazi kada, primjerice, puštate CD-e ili DVD na računalu (govorim iz osobnog iskustva: nije ugodno svako malo trčati do računala i natrag kad želite stopirati ili vratiti malo unatrag DVD film) te onda s računala idete isto slušati/gledati npr. u dnevnoj sobi gdje vam je smještena linija/televizor. Problem će nastati ako imate zidove kroz koje IC ne prolazi. Rješenje je u odbijanju zrake o zidove. Malo eksperimentirajte i uspjet ćete. S daljinskim dobijate i IC reciever koji na računalo spajate preko COM porta nalik maloj sivo-crvenoj gljivi. Dizajneri su se dobro sjetili i napravili pass-through com-port, tj. IC reciever može dijeliti com port s mišem!



RW

RW model je nešto luksuznije i pedesetak kuna skuplje rješenje. Tamnosive je boje, zanimljivog dizajna i rasporeda gumba. Moguće ga je isprogramirati da upravlja drugim uređajima, no to nije nimalo lako. Izgubit ćete i živaca i vremena odlučite li se na takav potez. No, čak i da ga kupujete samo za upravljanje računalom, bolji je izbor, ponajprije radi osmosmjernog gumba kojim upravljate mišem, a koji predstavlja mnogo bolje rješenje od kontroliranja pointera numeričkom tipkovnicom prvog daljinskog. Oba daljinska upravljača podržavaju prikaz funkcije koja se koristi na ekranu. Ako upravljate računalom s nekolikometarske udaljenosti, moći ćete zoomirati ekran. Zgodna stvar je i simuliranje tipkovnice na ekranu kojom se pomičete tipkama smjera.

Info

Proizvod: Daljinski multimeadija RW i KW
Proizvođač: NEOLINK
Ustupio: CHIPOTEKA
Cijena: 183 (229) kn + PDV

Za Malo više lijenosti nikome ne škodi.
Protiv Jeftina izrada, mnogo muke dok ga pripremite za rad
Dojam Dobra ideja, loša izvedba.

DIGICOM Interni v.90 fax-modem

Modem sljedeće generacije

Mnogi od vas redovito posjećuju Internet. Nedavno je HPT podigao na određenom broju modemskih ulaza modemski protokol na V.90. Ovom novom tehnologijom možete očekivati maksimalne brzine prijenosa do 56000 bps, ovisno o kvaliteti telefonske linije. No, s ovim najnovijim standardom možete očekivati 10-15% bolje razultate nego od generacije starijih standarda, k56 flex i X2. Predstavljamo vam iznimno povoljan i, sudeći po našem iskustvu, pouzdan v.90 modem tvrtke Digicom, za koju je rijetko tko čuo iako je ona podružnica Creative Labsa, što mnogo govori o kvaliteti njihovih proizvoda. Detektiranje u Windowsima 98 (Plug'n Play na djelu) i instalacija modema prolazi bez ikakvog problema. Sada je vrijeme za upgrade na v.90. S modemom dobijate potreban softver, i ovaj je zadaća izvršena u trenu. Cijelo vrijeme testiranja modem se ponašao iznimno dobro, nije bilo nikakvih problema. Poboljšanje od 33.600 bps, koliko je imao prijašnji modem, na kojih 52000 bps, koliko nam je bila prosječna brzina spajanja, subjektivno i objektivno je jako veliko, otprilike kao kod prelaza sa 14400 na 33600. Osim tih standardnih mogućnosti koje krase više-manje svaki modem, tu je i podrška za simultano slanje podataka i glasa, mogućnost uključivanja zvučnika i mikrofona, čime dobivate speakerphone. Također, s modemom dobivate i softversku automatsku glasovnu tajnicu. Zgodna stvar je i različit način zvonjenja kada modem rabite kao telefon. Sada je pravo vrijeme da prigrlite novi komunikacijski standard. Rat standarda za 5600 bps konačno je utišan novim jedinstvenim standardom, i v.90 modem je sigurno ulaganje. Čak i da u skorije vrijeme izađe neki novi analogni modemski standard, vaš će modem biti nadogradiv na nj zbog Flash Biosa. Modem izvršava svoju zadaću u potpunosti, odlične su mu dodatne mogućnosti, a nije ni preskup. Toliko se dojmio autora ovog teksta da je upravo njime odlučio zamijeniti svoju staru 33.600 bps ragu. Zapamtite, bržim modemom štedite novac!



CREATIVE

DSI DIGICOM SYSTEMS INCORPORATED

Info

Proizvod: Digicom Interni Fax Modem
Proizvođač: Digicom Systems (Creative Labs)
Ustupio: KIM Computers
Cijena: 588 kn (porez uključen)

Za brzina, stabilnost, dodatne mogućnosti
Protiv -
Dojam Odličan modem, i za one koji nadograđuju sa sporije brzine i za početnike, zbog lake i bezbolne instalacije.

Evo nas ponovno zajedno nakon ljeta. Sudeći po pitanjima, niste bili lijeni kad je o igrama riječ. Usput, zahvalio bih se čitatelju koji mi je poslao nešto "ala plišani medo" - on je bio jedini i zato je i njegovo pismo među onima koja imaju sreću da budu objavljena s odgovorom. Sve one koji imaju problema s igrom Tomb Raider 2, uputio bih na Hacker Plus br. 1 gdje će naći kompletno rješenje te igre. U međuvremenu, ostajte mi pozdravljeni, igrajte nove igre i šaljite i dalje svoja pitanja mailom na hacker@janus.hr (u subject poruke obvezno stavite SOS) ili poštom na adresu redakcije: "Janus-Lingua" (SOS), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb. Toliko od mene. Zapamtite da volim plišane životinje.

EARTHWORM JIM

Ima li tko cheat kodove za Earth Worm Jim ?

Vladimir Nikšić, Put kroz Meterize 6, Šibenik

▶▶ Cheatovi su:
ITSAWONDERFUL - dodatni život
POPQUIZHOTSHOT - 1000 metaka
ONANDONANDON - maximalan broj ponavljanja
SLAUGHTERHOUSE - prvih 5 nivoa postaju dostupni
Sljedeće šifre isprobaj sam: **HATMAN, PULSATING, BLOATED, FESTERING, SWEATY, PUSFILLED, MALFORMED, SLUGFORABUTT.**

WORLD CUP 98

Kupio sam World Cup 98 i ne mogu namjestiti igranje u dva igrača da bih igrao protiv prijatelja. Mogu igrati samo protiv računala. Može li se to namjestiti i kako?

H V A L A !

▶▶ Dva (ili više) igrača na jednom računalu mogu igrati samo u prvenstvu i to tako da kod odabira reprezentacija klikaš onoliko reprezentacija koliko je i igrača. U tom slučaju protiv prijatelja igraš samo ako ste u istoj grupi ili se plasirate dalje u prvenstvu pa se sretnete u četvrtfinalu, polufinalu ili finalnoj utakmici.

SANITARIUM

Nedavno sam dobio " Sanitarium". Igra je stvarno super, ali kada sam došao do trećeg poglavlja ("The courtyard and chapel"), otvorio sam kontrolnu ploču - kad ono u ploči hrpa cijevi. Evo, već tri dana pokušavam riješiti tu zagonetku, pa vas molim za pomoć.

▶▶ Cilj zagonetke je da svu vodu usmjeriš ka cijevi, trećoj slijeva. Jednostavno okreći ventile i gledaj plavi indikator. Postaje li sve plavlji, znači da radiš dobro, postaje li sve bljeđi, loš ti je pos'o.

Na kojoj je Internet adresi zakrpa za Sanitarium?

Mauro

▶▶ Na adresi
http://www.ascgames.com

Kad u Sanitariumu prođem prvi CD, ne želi mi prihvatiti drugi. Samo se zablokira. Pita drugi CD, ja ga ubacim, ali bez uspjeha.

Help, Marko

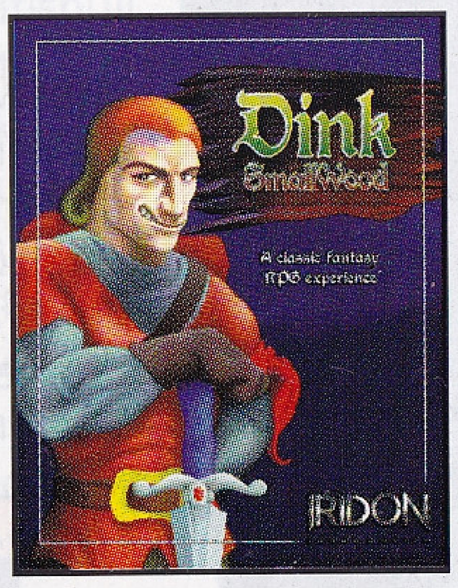
▶▶ Pokušaj isti CD ubaciti u neki drugi CD uređaj (kod prijatelja ili slično). Ako ni tamo ne radi, zatraži pomoć ondje gdje si nabavio igru. Ako radi, problem je u tvom CD uređaju.

FALLOUT

Pokupio sam vodeni čip i dao ga čovjeku koji ga je tražio. Ne znam što dalje trebam činiti. Rekao mi je da trebam uništiti bazu mutanata. Ubio sam ih nekoliko i ne znam otvoriti drugo dizalo. Pomozite!

▶▶ Da bi uništio mutante, moraš se prvo prijaviti u **Brotherhood Of Steel**. Zajedno s njima napasti napuštenu vojnu bazu koju su zaposjeli mutanti. Postoje dva dizala. Jedno radi, a drugo ne. Bazu uništavaš aktiviravši samouništavajući mehanizam - a onda bježi što te noge nose. Naravno to nije sve, ali to ćeš sam otkriti.

DINK SMALLWOOD



Pozdrav uredništvu!! Imam pitanje u vezi demo verzije igre Dink Smallwood i ne znam je li riječ o ograničenju demo verzije ili sam zapeo. U drugom sam gradu (tamo gdje je ona teta) i oslobodio sam onog čovca iz začarane ćelije u rudniku. Njega su koknuli, a ja sam uzeo scroll. Otišao sam na sjeverozapad do onih vatrenih vratiju i otvorio ih pomoću scrolla. Došao sam do stražnjeg dvorišta, vidio mrtvog zmaja, ali ne znam što dalje. Molim pomoć!!!

Davor Pavičić

▶▶ Tamo negdje ćeš vidjeti djevojčicu koju moraš spasiti jer si taj zadatak dobio u tom drugom gradu od siromašne žene. Ukratko, kada dođeš do mrtvog zmaja, oko njega bi trebale biti curice i pjevati neke pjesme. Ti jurni na njih, ubij ih (pretvorit će se u zmajeve) i zatim ubij vođu kulta. Tako postaješ heroj. Sada možeš ići u grad gdje se priprema karneval (put je blokiran stjenama) ali tu je i kraj demo verzije.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Igra Commandos: Behind Enemy Lines, koja se nalazi i na Vašem CD-u, stvarno je super, najbolja dosad u toj kategoriji koju sam vidio, A sada ono najteže, zanima me postoje li možda kakvi cheatovi za tu igru, barem za Good Mode? Pretražio sam sve stranice, koje imaju veze s tom igrom i ništa, stoga Vas molim, pošto ste Vi u tome profesionalci, pomozite.

Hvala, Vaš vjerni čitatelj, Miran!!

▶▶ Jedine šifre koje imam su šifre za nivoe. Ako ti to može pomoći, evo ih: **4JJXB, ZDD1T, RFF1J, K4TCG, MIR4M, 7QVJV, K99XC, AAAX1, JSGPW, CMODD, JGHD3, PUUWW, WT348, 139P0, L9IPV, 5LIMV, YJOJG, YFCWJ, GDKWT.**

LEISURE SUIT LARRY 7

Zanima me kako mogu naći u 3. nivou Leisure Suit Larry7 kovčeg. Imam Hacker u kojem ste napisali rješenje za lsl7 ali kovčeg ne mogu naći.

Hvala unaprijed !

▶▶ Kovčeg ćeš naći tako da odeš u **Forwad Hold**. Idi u Optional Clothing Pool i razgovaraj s **Drew**. Pozovi je u svoju kabinu. Ona će odbiti s obrazloženjem da nema odjeću. Idi ponovno u Forwad Hold i njen će kovčeg pasti baš na tebe.Vrati se k njoj i reci joj da imaš kovčeg.

Poslužio sam se rješenjem igre iz Hackera broj 29, ali nikako ne mogu naći kovčeg. Išao sam dalje bez kovčega, a nikako ne mogu pokupiti časopis zdesna, zelenu i plavu knjigu s police. Popričao sam sa spasiocem i Drew Baringmore. Gdje je Break room o kojoj sam razgovarao s Peggy? Kad dođem u Employees only, u mene su (Larryja) uperena oružja. Kako odgurnuti vrata u Employees onlyju? Samo mi govori da to ne radim da će mi se nešto dogoditi.

Unaprijed hvala.

▶▶ O kovčegu pročitaj odgovor prijašnjem čitatelju. Časopis, zelenu i plavu knjigu ne moraš pokupiti. Dovoljno ih je samo pročitati. U Employess only prostoriji samo prođi pored oružja i otvori vrata.

TWISTED METAL 2

Molim vas šifre za Twisted Metal 2 na PC - ju.

▶▶ Prvo otipkaj GLORIUS (ne mora biti velikim slovima) i zatim jednu od šifri. Ako si dobro utipkao, čut ćeš zvuk.
Šifre: **DIVINE** (God mod), **ALLUCANEAT** (beskonačan život), **HOLYSMOKES** (neograničeno oružje ali bez Supercharged Machine Guns), **CUSUCKA** (dodaje Supercharged Machine Guns).
Nadam se da je ovo dovoljno.
P.S. Hvala na daru!

BROKEN SWORD 2

U igri Broken Sword 2 zapeo sam na prvom CD-u. Izašao sam iz Ouberiove kuće, pričao sa svima u cafeu, došao u muzej, napio Lainea, a Gliase je otišao k njemu. Ja sam proučio kutiju, uzeo neki papirić s oznakom Label i došao u neki grad. Tamo je pas iza žice i neki čovjek u kućici. Ne znam što treba učiniti.

Unaprijed hvala
Mario Opačak

▶▶ Siđi stubama kraj kuće, uzmi kuku i njome izvadi bocu iz mora. Vrati se do kućice, klikni na dimljak, polij ga vodom iz boce, klikni ponovno na dimljak i stavi bocu navrh dimljaka. Čovjek će izaći iz kućice. Siđi stubama i popni se kroz podni prolaz. Uzmi coal scuttle i biscuits. Vrati se natrag. Pogledaj platformu pokraj psa. Pokušaj staviti keks na nju (klikni s desnim gumbom miša). Pas će doći na platformu, a ti je uz pomoć kuke malo "olabavi".
P.S. Čekam životinjicu.

TOTAL ANNIHILATION

Pod hitno su mi potrebni cheatovi za Total Annihilation.

Hvala, Haris

▶▶ Prvo pritisni ENTER za message prozor. Zatim pritisni + i tipkaj šifre. Kada završiš, ponovno pritisni ENTER.
Šifre:
ATM - 1000 metala i energije
DoubleShot - udvostručuje jačinu oružja
NowISee - kompletna karta
Radar - 100% pokrivanje radara

ATLANTIS

Došao sam letjelicom na otok Para Nua, gdje me dočekao poglavica. S pilotom sam igrao igru utrkivanja rakova i pobijedio ga. Poglavica ga je gurnuo sa stijene. Kad dođem na obalu do broda, poglavica mi kaže da ne ulazim jer su njegove kćeri na brodu. Ne znam što dalje. U inventoriju imam: značku, naušnicu, zlatnu ovcu, nož, pajser, vojničko odijelo, bočicu, kristalnu kuglu, zlatni kipić i špagu.

Vedran Kajić

▶▶ Kad poglavica baci pilota, razgovaraj s njim o svim temama. Pokaži mu kipić. Idi do palog kipa i ponovno razgovaraj s njim. Sada bi trebao doći Hektor. S njim popričaj, stavi uže oko kipa i ponovno popričajte, zatim uđi u letjelicu. Ako Hektor ne dođe, motaj se po otoku, pričaj s poglavicom, pokazuj mu stvari iz svog ineventorija; ukratko, čekaj ga.

FALLOUT

Zapeo sam u igri Fallout. Zadatak mi je pronaći čip za vodu (waterchip) u određenom roku da bih spasio stanovništvo Vaulta 13. Gdje ga mogu naći?

Josip Maleš

▶▶ Čip je u Necropolisu. Ne možeš do njega odmah otići, prije toga moraš mnogo toga učiniti. Počni sa **Shady Sands, Junktown, Hub**.....

BATTLEZONE

Molim Vas šifre za igru Battle Zone.

Unaprijed hvala, Ivo

▶▶ Za beskonačne štitove:
Drži SHIFT i CTRL i otipkaj **BZBODY**
Za kompletnu mapu:
Drži SHIFT i CTRL i otipkaj **BZRADAR**
Za neogrničeno streljiva::
Drži SHIFT i CTRL i otipkaj **BZTNT**

AGE OF EMPIRES

Hitno mi trebaju šifre za Age of Empires ako ih uopće ima.

Krešo iz Osijeka

▶▶ Pritisni tipku Enter i utpikaj sljedeće kodove:
DIEDIEDIE- smrt za sve, **REVEAL MAP** - otkriva mapu, **PEPPERONI PIZZA** - 1000 jedinica hrane, **CONIGE** - 1000 zlatnika, **WOODSTOCK**- 1000 jedinica drva, **QUARRY** - 1000 jedinica kamena, **NO FOG** - uklanja "fog-of-war", **STEROIDS** - sve jedinice i sva poboljšanja, **HOME RUN** - pobjeda u scenariju, **BIGDADDY** - vozilo s lanserom raketa.

MECHCOMMANDER

Ovo vrijedi za verziju igre **1.8**. Pronađite file **windows.fit** u direktoriju gdje ste instalirali igru . Prvo napravite kopiju filea, a zatim onom starom promijenite ime u ixtlriimceourl. Sada možete rabiti sljedeće šifre utipkavši ih bilo kada tijekom igre.

Šifre:

POUNDOFFLESH dobijate milion resource bodova

OSMIUM nepobjedivi mechovi

LORRIE popravlja oštećenja na štitu i naoružanju

LORDBUNNY neograničena broj artiljerijskih napada (da bi ih aktivirali, pritisnite tipku B a lijevim mišem klikajte na metu

MINEEYESHAVESEENTHEGLORY otkriva mapu

DEADEYE maksimalna gunnery vještina

CTRL + ALT + W završava misiju

COMMANCHE GOLD

Pritisnite **R** za radio i zatim sljedeće šifre:

PIGSOINK maksimalna količina oružja

HARMONY GPS Hellfire

X666 ubija vaše prijatelje

IMARAT nevidljivost

IMACOW vrijeme se zaustavlja

LOADME puni arsenal oružja

FIXME popravlja štetu

M.A.X. 2

Editirajte Max2.ini file rabeći sljedeće parametre:

current_campaign_1_misson=1
current_campaign_misson=49
last_campaign_played=49



Trebali bi imati pristup svim misijama u igri.

Tijekom igre tipkajte (uključujući zagrade):

[maxspy] vidite sve neprijatelje

[maxstorage] maksimum sirovina

[maxsurvey] vidite sve resurse

NAM

Tipkajte sljedeće šifre tijekom igre:

nvagod God mod

nvalevel# idete na nivo (# - broj nivoa)

F/A-18 KOREA

Da biste dobili taktičku nuklearnu bombu za bilo koju misiju, prvo podesite svaki pilon da bude spreman prazan, zatim klikajte desno prazne crte dok se ne pojavi crveni x. Sada biste trebali moći postaviti dvije bombe na pilone krila.

FORMULA F1

Snimite igru rabeći sljedeća imena, zatim startajte quick race i napustite je. Šifre bi sada trebale funkcionirati.

Speedy omogućava bonus stazu

Muzfrank mijenja glasove u igru.

Ashcakes lava mod

VR SPORTS POWERBOAT RACING

Passwordi:

FAN katamaran Minnow
DIP katamaran Pike
URN katamaran Barracuda
EPS championship mod
PBR slalom
PDL tajna staza

Šifre:

SML mod s malim brodovima

WIN uvijek pobjeđujete

POW mod s velikim strojevima

SIN

Prvo pritisnite **tild**o (tipka lijevo od broja 1) i tipkajte kodove:

/health 999 999 jedinica zdravlja

/wuss sva oružja

/superfuzz God mod

WAR INC.

Pritisnite ALT i tipkajte **WAR**, zatim pustite ALT i tipkajte:

togglefog isključuje Fog of War

viewmap možete vidjeti cijelu mapu



quickbuild brza gradnja

autowin ubija sve neprijateljske jedinice

moremoney milijun dolara

veteran unapređuje postojeću jedinicu

godmode God mod

TRIBAL RAGE

Pritisnite SHIFT + CTRL +

R otkriva mapu
V automatska pobjeda
Z dodaje 1000 kredita

SPEC OPS

Maknite file **savedata.txt** iz direktorija Specops i imat ćete pristup svim misijama. Tijekom misije pritisnite **ALT + SHIFT + V**. Pogledajte inventar i vidjet ćete Viewfinder. Odaberite ga, ekran će poplaviti na sekundu i rendžer će skočiti. Postat će neranjiv, a sat će pokazati 9:59.



CYBERSTORM 2

Editirajte **Strom.ini** file i dodajte sljedeće kodove koji će dodati u meniju otipkanu opciju. Opcije možete rabiti tijekom igre.

Kod	Funkcija
I'll Buy That For A Credit	*dobivate 1 kredit*
Will work for credits	*dobivate 1000 kredita*
Mo money	*dobivate 10000 kredita*
Too much wheat	*dobivate 100000 kredita*
You may have already won	*dobivate 1000000 kredita*
He Who Dies With The Most Toys	*dobivate sve tehnologije*

Šifre koje kucate tijekom borbe:

Tarsus	*liječi selektirane pilote*
It's just a flesh wound	*popravlja selektirana vozila*
Fly Away	*dobivate ogroman broj bodova za kretanje*
Vengeance is mine	*ogroman broj akcijskih bodova*
There can be only one	*neranjivost*

Želite li biti posebni?
Želite da Vaši prijatelji poplave od zavisti?



Nitko nikada nije optužio Apple da samo slijedi mnoštvo.

Umjesto da od ljudi tražimo da se razumiju u kompjutere, mi radimo kompjutere koji razumiju ljude. Umjesto da smišljamo strojeve kojima će se ljudi što lakše prilagoditi, proizveli smo pomagala koja će Vam omogućiti da se izdvojite svojom posebnošću.

To se nikada neće promijeniti.

Stoga ovih dana obitelj kompjutera Macintosh ponovno raste.

Predstavljamo iMac. Potpuno nov Macintosh. Najveća novost od vremena predstavljanja izvornog kompjutera Macintosh. Objedinjujući uzbudljive mogućnosti interneta i jednostavnost Macintosha, iMac je "kompjuter za nas ostale" iz doba interneta. Jednostavne postave i korištenja interneta, izrazito novog dizajna, namijenjen je roditeljima i djeci, učenicima, studentima i nastavnicima, profesionalcima i budućim istraživačima interneta svih generacija. Predstavlja snagu nove tehnologije, bez konkurencije. To je sve što trebate, bez dodatnih troškova.

Nabavite iMac!

Zagreb: **AC Novel**, 01 233 9640; **Filex**, 01 463 3100; **DIA Marketing**, 01 239 5500; **LPC**, 01 611 3411; **Moć računala**, 01 430 862; **Finder**, 01 429 922; **Velematika**, 01 233 4766; Split: **De Pol Trade**, 021 384 492; **Unifot**, 021 585 239; Rijeka: **Impuls**, 051 216 988; Osijek: **Compleo**, 031 163 335; Pula: **Angolo**, 052 217 544

Ovlašteni servis: **MacServis**, 01 822 677

Apple u Hrvatskoj zastupa: **ACS - Adria Computer Systems d.o.o.**, 10431 Sv. Nedjelja • Samoborska bb • tel.: 01 822 666 • fax.: 01 822 667

http://apple.imc.hr

Think different.™

velika**nagradna**igra

ispravke:

Genius zvučnike
Microline



osvojili su **Nenad Karlovčec, Sv. Martin na Muri**
Stanko Hodak, Rešetari

Hacker majice

TURKALJ DRAŽEN	31000 OSIJEK
VUKINOVAC IVAN	44000 SISAK
DUNKOVIĆ IVAN	N.GRADIŠKA 35400
VIŠKOVIĆ VEDRAN	52470 UMAG
ŠTIGLIĆ DARKO	51000 RIJEKA
LEVAČIĆ STJEPAN	42000 VARAŽDIN
PALINIĆ LOVRE	21203 MUĆ
MAVRO BRANKO	21000 SPLIT
HODŽIĆ SANJIN	51000 RIJEKA
MAGIĆ TONI	10340 VRBOVEC
KARNJUŠ IGOR	51000 RIJEKA
VIDMAR SVEBOR	10000 ZAGREB
ŠKEGRO NIKOLA	10000 ZAGREB
NANUT IVAN	10290 ZAPREŠIĆ
ALTABAS FILIP	10360 SESVETE
ČUSAK ALEN	10020 ZAGREB
VITEZ ZORAN	31400 ĐAKOVO
LACOVICH MAURO	51000 RIJEKA
DUJMOVIĆ KREŠIMIR	21000 SPLIT
ŠIMAC TOMISLAV	34500 NAŠICE
NARSETE DAMIR	10000 ZAGREB
FABIJANOVIĆ IVAN	10000 ZAGREB
HRŽENJAK BORIS	31000 OSIJEK
KOLINSKI MARIO	35400 N.GRADIŠKA
HLUPIĆ ALAN	10020 ZAGREB
KOVAČIĆ DANIJEL	10253 DRAGONOŽAC
DELCET HRVOJE	10000 ZAGREB
BABIĆ JOSIP	35000 SL.BROD
STIPERSKI ROBERT	10000 ZAGREB
BARTOLINČIĆ MIROSLAV	10000 ZAGREB
FEDORENKO EUGEN	10000 ZAGREB
GOVIĆ MATKO	21000 SPLIT
SEVER IGOR	10000 ZAGREB
LEVATIĆ PERICA	42000 VARAŽDIN
ŠKALIĆ MARKO	33000 VIROVITICA
ŠTEFANEC TOMISLAV	10000 ZAGREB
KOBRA SAŠA	43240 ČAZMA
KORMAN KREŠO	42000 VARAŽDIN
NEMET IVICA	10000 ZAGREB
NOVAK IVAN	10000 ZAGREB

Hacker kape

KOLAR HRVOJE	10000 ZAGREB
JUGINOVIĆ SAŠA	21000 SPLIT
ROSANDIĆ KARLO	10000 ZAGREB
ČULE IGOR	32100 VINKOVCI
KRESPI MARINO	20350 METKOVIĆI
BEŠLIĆ DENI	10000 ZAGREB
KAHLER ROBERT	44000 SISAK
RECH RIKARD KARLO	10000 ZAGREB
ZNIDARČIĆ BERISLAV	10000 ZAGREB
ZUBOVIĆ MIRKO	10000 ZAGREB
PAVLOVIĆ KREŠIMIR	10000 ZAGREB
MATUZIĆ DENIS	10000 ZAGREB
MAĐERUN IVAN	10000 ZAGREB
VOLČANŠEK ALEŠ	10000 ZAGREB
ŠVALJEK STJEPAN	10000 ZAGREB
PETRIČIĆ ŽELJKO	21450 HVAR
MEŠNJAK MIŠEL	10040 ZAGREB
BAĆO MATEJ	1000 ZAGREB
KOVAČIĆ KRISTIAN	10000 ZAGREB
VEDRIŠ LUKA	10000 ZAGREB
GRANCARIĆ ANTE	23000 ZADAR
UDIĆ VLADO	10000 ZAGREB
MATIĆ DAVOR	32100 VINKOVCI
BALI TIBOR	10000 ZAGREB
STEGMAYER HRVOJE	10000 ZAGREB
REŠČEK MARINO	10000 ZAGREB
HOFMAN BRUNO	10000 ZAGREB
DLAKA DAVOR	21216 K.NOVI
BARIŠIĆ ILIJA	10000 ZAGREB
PETRIĆ MIHAEL	48000 KOPRIVNICA
SRIĆA GORDAN	10000 ZAGREB
KUSTURA DINO	44310 IVANIĆ-GRAD
LEPEŠIĆ GORAN	10000 ZAGREB
JELAŠ DANIJEL	31000 OSIJEK
ANTUNOVIĆ SINIŠA	21000 SPLIT
JELIĆ MARKO	VELIKA GORICA
KOLAKOVIĆ BRANKO	10000 ZAGREB
PAŽUR TIN	10000 ZAGREB
TRNINIĆ GORAN	10000 ZAGREB
BEPIĆ ZVONIMIR	35400 NOVA GRADIŠKA

Filmovi na video kazetama

NAZIFOVIĆ TOMISLAV	31000 OSIJEK
VUKOVIĆ MARKO	34000 POŽEGA
HOLJEVAC DOMINIK	10000 ZAGREB
MARKOVINOVIĆ IVAN	43000 BJELOVAR
BARIŠIĆ NEVENKO	10410 VELIKA GORICA

Windows Academy

GRABOVAC IGOR	21000 SPLIT
BURNIĆ TIN	44272 LEKENIK
MATEŠIN ERVIN	10090 ZAGREB
MRAVUNAC DEJAN	43506 DEŽANOVAC
PAVLIČEVIĆ ŽELJKO	21000 SPLIT

Mjesečne članarine u kompj. klubovima

FIRŠT IVAN	44320 KUTINA
PAVKOVIĆ ILIJA	44250 PETRINJA
MILENKOVIĆ IVAN	21000 SPLIT
VINKOVIĆ DAMIR	10000 ZAGREB
RAJKOVIĆ IVAN	10000 ZAGREB
MUJIDŽIĆ ADNAN	52220 LABIN
GORUP GORAN	10000 ZAGREB
ŠOŠTARIĆ ZORAN	47286 MAHIČNO
BALJAK MARIO	44250 PETRINJA
BOJAT BORIS	31300 BELI MANASTIR
KRALJIĆ KREŠIMIR	42000 VARAŽDIN
ŠVRAKA AZRA	10000 ZAGREB
FABIJANIĆ VATROSLAV	10020 ZAGREB
KOMŠIĆ ANTON	10251 HRV. LESKOVAC
JONJIĆ TONI	10000 ZAGREB
BARLEK KRISTIJAN	10000 ZAGREB
KANIŽAJ MATIJA	40000 ČAKOVEC
ŠERBEDŽIJA TOMISLAV	35000 SLAV.BROD
VUKA ZVONKO	31000 OSIJEK
DRVENKAR DAVOR	10000 ZAGREB
IVANDA DRAŽEN	10000 ZAGREB
MARGETIĆ IVAN	10000 ZAGREB
ČAVIĆ BORJAN	48000 KOPRIVNICA
MARIĆ DAVOR	10000 ZAGREB
ZGURIĆ BORNA	10250 ZAGREB
PATALEN STJEPAN	10000 ZAGREB
BELJAN HRVOJE	51221 KOSTRENA
ŠARKANJ BOJAN	40327 D.VIDOVEC
BRATEC IGOR	10000 ZAGREB
BAŠIĆ MARINO	10314 KRIŽ

Posteri

BAŠIĆ MARINO	10314 KRIŽ
KRLEC ANDREJ	52100 PULA
SEVERINAC IVAN	10450 JASTREBARSKO
PLEJIĆ EDUARD	10410 V.GORICA
LOKIN MARKO	10000 ZAGREB
KLARIĆ MARKO	44000 SISAK
GRLADINOVIĆ VEDRAN	10290 ZAPREŠIĆ
ŠUVAK BORIS	31000 OSIJEK
JERAT TOMISLAV	21000 SPLIT
PAŽANIN DOMAGOJ	21000 SPLIT
SURJAN NINO	21000 SPLIT

Molimo **Vedrana Zlatara (Umag) i Maju Dolenec (Zagreb)** da nam se jave u redakciju.



MALA ŠKOLA RAČUNALA

Prijenosno računalo

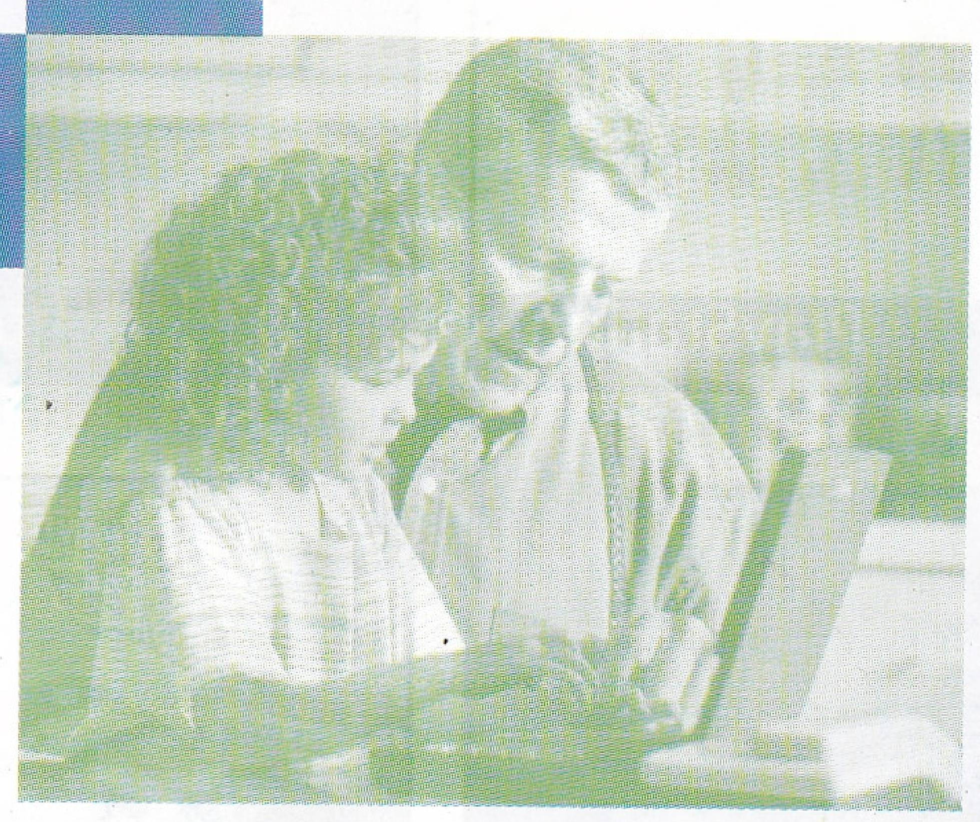
CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



98

BOLJI ZA RAD, BOLJI ZA IGRU

Znali ste za tu novost, ali niste znali kako će biti baš tolika novost!
Windows 98 imaju 3000 poboljšanja i vaš će PC s njima 36% brže raditi, te imati 28% više prostora na tvrdom disku.
Windows 98 omogućuju priključenje i do 8 dodatnih monitora i video kartica na PC, te korištenje najbrže 3D grafike za igre. Windows 98 podržavaju nove tehnološke standarde koji će vam uz DVD pružiti filmsku kvalitetu slike, a uz USB jednostavno priključivanje bilo kakvog novog uređaja.
Uključite PC i počnite! Uvjerite se kako su rad i igra s Windows 98 jednostavniji, brži, zabavniji!



WINDOWS 98.
VRIJEDILO IH JE ČEKATI!

Microsoft info-line tel. 0800-300-300, e-mail: info-line@microsoft.hr
Microsoft hot-line tel. 01/393-539, e-mail: hot-line@microsoft.hr
http://www.microsoft.com/croatia

STATUS GRUPA

Where do you want to go today? **Microsoft**®
www.microsoft.com/windows98


ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR
UNREAL
MEGAPAK 8
SHANGAI DYNASTY
FORSAKEN
CRAMAGEDDON
X-FILES
QUAKE 2 MISSION PACK 1
WARGAMES
MAX 2
KULA WORLD
ROAD RASH 3D
Hugo
•kao Ronilac
•u Ledenoj špilji
•na Skate Boardu
•kao Drvosječa
KONAČNO NA HRVATSKOM
NEED FOR SPEED 3
KLONOA
CARDINAL SYN
RESIDENT EVIL 2
SPICE
TREASURES OF THE DEEP
DEAD BALL ZONE
MASTERS OF TERAS KASI
JET RIDER 2
SPAWN
STEEL REIGN
VIGILANTE 8
PANDEMONIUM
TEKKEN 2
Ovlašteni distributer za Hrvatsku:
VELEPRODAJA:
ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/42 17 62
MALOPRODAJA:
1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/42 28 96
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/457 31 28
3. ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/42 64 31
ALGORITAM
www.algoritam.hr
Narudžbenica u "Hacker